ゲームキューブ&GBアドバンス情報がギッシリ!

11.21→12.20

MONTHLY

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成13年11月21日発行（毎月1回21日発行）第6巻第11号（通巻64号）

ニンテンドードリーム

Nintendo DREAM

2002, JANUARY

1月号

定価490yen



ピクミン

宮本茂さんピクミンを語る

The64DREAM創刊から数えて通巻64号

最新ゲーム情報!!

どうぶつの森+

マジカルバケーション

スーパーマリオアドバンス2

ファイアーエムブレム―封印の剣―

ナムコミュージアム

大乱闘スマッシュブラザーズ デラックス DX

スマブラDX特製シール付き

スマブラDXを遊びつくせ!!

企画・開発 HAL研究所

桜井政博さんスペシャルロングインタビュー


GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。
手にしたその場が、
ゲームの殿堂。
ナムコミュージアム
■ギャラクシアン、ギャラガ、ミズ・パックマン、
ディグダグ、ポールポジションの5作品を収録
2001.12.7 発売　3,800円(税別)
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
namco
ナムコミュージアム
鉄拳、
街に出る。


namco
格闘ゲームの王者、
ストリートデビュー。
鉄拳アドバンス
■小さくなっても「鉄拳」らしさは変わらない。
いつでもどこでもすぐファイト！
2001.12.21発売　5,300円(税別)
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
namco
鉄拳
TEKKEN ADVANCE
鉄拳アドバンス
味わいつくそう、
パックマンの世界。
パックマンコレクション
■パックマン、パックマニア、パックアタック、
パックマン アレンジメントのシリーズ4作品が1本に。
2002.1.11 発売　3,800円(税別)
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
namco
PAC-MAN COLLECTION
パックマンコレクション
1~2人用/アドバンス専用通信ケーブル対応　※通信対戦時のみ2人同時プレイが可能
通信ケーブルを使用して遊ぶ場合には、カートリッジが2個必要になります。
※ゲーム画面はハメコミ合成です。
©NAMCO LTD. phone 03.3375.7656 http://www.namco.co.jp/



LUNAR
LEGEND ルナ～レジェンド～
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
再び―ルーナの笑顔にときめこう。
ストーリー、マップ、モンスターを完全リニューアル!
シナリオ ボリュームは過去最大!!
物語(ストーリー)から伝説(レジェンド)へ…
2002年
2月
発売予定
■監　修：宮路 洋一（GAME ARTS）
■キャラクターデザイン・パッケージイラスト：
窪岡 俊之
■制　作：日本アートメディア
■発売元：メディアリング
©2002 GAME ARTS / MEDIA RINGS CORPORATION
アドバンス専用
通信ケーブル対応



アドバンスで体験する、新たな迷宮探索と恐怖!!
Wizardry®
SUMMONER
ウィザードリィ サマナー
●ゲームボーイ アドバンス専用ソフト
アドバンス専用
通信ケーブル対応
3Dダンジョン
ロールプレイング
2001年
12月発売!!
標準価格：
5,800円（税抜）
RPGの元祖「Wizardry」が新シリーズとして登場!!
●新職業「SUMMONER」（召喚師）を追加！　●大量のモンスターをビジュアルで表現！迫力の戦闘シーン！
●モンスターは約300種、アイテムは約150種、通信交換も可能！●マップが変わる！ランダム・ダンジョンを搭載！
Copyright ©2001 1259190 Ontario, Inc., MEDIA RINGS CORPORATION and Four Winds Inc. All rights reserved. "Wizardry"® is a registered trademark of 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved. Developed and Published by MEDIA RINGS CORPORATION.
イラスト：七水 号多

2002.JANUARY
VOL.64
1

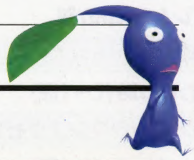
Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

【発行所】
(株)毎日コミュニケーションズ
【編集部】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642
※ゲームの内容や質問にはお答えできません

表紙デザイン・大岡喜直(GORILLA)

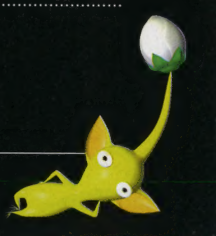


CONTENTS
●もくじ



REGULAR ETC.

GAME INDEX
◎ゲームインデックス



DREAM HEADLINE
ドリームヘッドライン

読者が選ぶ期待の新作TOP20

『スマブラDX』の圧倒的なトップは揺るぎないものの、テレビCMの効果か『ピクミン』が2位に順位を上げた。それから、『バイオハザード』が3本同時にランクインしているのに注目！ 全6タイトルの得票総数を合わせると確実に『ピクミン』を抜いているのだ。来月以降は上位2本が集計対象から外れるので、『ゼルダGC』『マリオサンシャイン』を中心に上位が大きく変動しそうな予感！

順位	前回	PT数	機種	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	1	2440	GC	大乱闘スマッシュブラザーズDX	●任天堂 ●ACT ●発売中
2	4	1281	GC	ピクミン	●任天堂 ●ACT ●発売中
3	2	1196	GC	ゼルダの伝説GC(仮)	●任天堂 ●ACT ●2002年末
4	3	982	GC	どうぶつの森+	●任天堂 ●ETC ●12月14日
5	5	914	GC	マリオサンシャイン(仮)	●任天堂 ●ACT ●2002年夏
6	NEW	755	GC	コロコロカービィ2(仮)	●任天堂 ●ACT ●2002年5月
7	6	702	GC	スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット	●任天堂 ●ACT ●2002年2月
8	8	664	GC	バイオハザード	●カプコン ●ADV ●2002年3月22日
9	10	651	GC	メトロイドプライム(仮)	●任天堂 ●SHT ●未定
10	11	606	GBA	スーパーマリオアドバンス2	●任天堂 ●ACT ●12月14日
11	7	590	GBA	ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版	●任天堂 ●RPG ●2002年
12	12	525	GC	動物番長	●任天堂 ●ACT ●2002年3月
13	20	467	GC	ソニックアドベンチャー2バトル	●セガ ●ACT ●12月20日
14	NEW	422	GC	バイオハザード4(仮)	●カプコン ●ADV ●未定
15	18	368	GBA	マジカルバケーション	●任天堂 ●RPG ●12月7日
16	-	295	GBA	ファイアーエムブレム 封印の剣	●任天堂 ●SLG ●冬
17	13	255	GC	バイオハザード0(仮)	●カプコン ●ADV ●未定
18	9	201	GBA	黄金の太陽～失われし時代～(仮)	●任天堂 ●RPG ●2002年春
19	-	165	GBA	バトルネットワーク ロックマンエグゼ2	●カプコン ●RPG ●12月14日
20	17	133	GC	ファンタシースターオンライン(仮)	●セガ ●RPG ●未定

※ポイントは、読者から送られたアンケートハガキ（2001年12月号）のポイント数から算出しています。
集計期間：10月11日～11月10日。新作の期待度ランキングのため、10月21日以前までに発売済みのソフトは含まれません。
略語の意味：GC/ゲームキューブ　GBA/ゲームボーイアドバンス

11月 12月 2001.NOV/2001.DEC 月間カレンダー

NINTENDO GAMECUBE / NINTENDO 64 / ゲームボーイアドバンス / ゲームボーイ / ニンテンドウパワー

11月…November

21(水)	仏滅	■大乱闘スマッシュブラザーズDX Nintendo DREAM Nintendo Dream1月号発売
22(木)	大安	■アドベンチャーオブ東京ディズニーシー ■チキチキマシン猛レース
23(金)	赤口	勤労感謝の日
24(土)	先勝	ダーウィンが進化論を唱えた『種の起源』出版(1859年)
25(日)	友引	三島由紀夫割腹自殺(1970年)
26(月)	先負	プロ野球、セ・パ2つのリーグに分裂することが決定(1949年)
27(火)	仏滅	松下電器の創業者、松下幸之助誕生(1894年)
28(水)	大安	ポラロイドカメラが初めて発売される(1948年)
29(木)	赤口	■ぐるロジチャンプ ■三国志
30(金)	先勝	■億万長者ゲーム～のっとりっ大作戦！～ ■機械化軍隊 ■ZOIDS SAGA ■激闘！カーバトラーGO!!

12月…December

1(土)	友引	■ハリー・ポッターと賢者の石 ■ロッピーパズルマガジン かんがえるパズル第3号
2(日)	先負	ナポレオンが皇帝に即位(1804年)
3(月)	仏滅	ヘビーメタルの神様オジー・オズボーン誕生(1948年)
4(火)	大安	任天堂ゲーム攻略本「ピクミン」発売予定
5(水)	赤口	聖徳太子が冠位十二階を定める(603年)
6(木)	先勝	■筋肉番付～決めろ！奇跡の完全制覇～ ■爆転シュートベイブレード 激闘！最強ブレーダー ■サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦
7(金)	友引	■ユニバーサル・スタジオ・ジャパン ■ナムコミュージアム ■マジカルバケーション ■ダイヤドロイドワールド -イービル帝国の野望- ■学校を作ろう!!アドバンス ■モンスターファームアドバンス ■アドバンスラリー ■大戦略FORゲームボーイアドバンス
8(土)	先負	ジョン・レノン没(1980年)
9(日)	仏滅	王政復古の大号令を朝廷が発する(1867年)
10(月)	大安	犯人が白バイ警官を装った「3億円事件」発生(1968年)
11(火)	赤口	100円玉発行記念日
12(水)	先勝	YMO「散会」コンサート(1983年)
13(木)	友引	■コラムスクラウン ■実況ワールドサッカーポケット ■ミニー&フレンズ～夢の国をさがして～
14(金)	先負	■どうぶつの森+ ■スーパーマリオアドバンス2 ■バトルネットワーク ロックマンエグゼ2 ■機動天使エンジェリックレイヤー みさきと夢の天使達 ■サンサーラナーガ1×2 ■Sk8 Tony Hawk's PROSKATER2 ■マーシャンクエスト！ ■メダロット5～すすたけ村の転校生～カブト／クワガタバージョン ■将棋3
15(土)	大安	死刑廃止条例が国連総会にて締結される(1987年)
16(日)	赤口	電話の日
17(月)	先勝	東京浅草寺で羽子板市(～19日まで)
18(火)	友引	R.ストーンズのギタリスト、キース・リチャーズ誕生(1943年)
19(水)	先負	週刊少年ジャンプが発行部数500万部を突破(1988年)
20(木)	仏滅	■ソニックアドベンチャー2バトル ■ボンバーマン64 ■烈火の炎THE GAME ■ソニック アドバンス ■ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス～不思議のダンジョン～ ■ESPNwinterXGames snowboarding2002 ■エキサイティングバス ■遊戯王デュエルモンスターズ6 エキスパート2
21(金)	大安	■ブレス オブ ファイアII～使命の子～ ■スーパーパズルボブルアドバンス ■鉄拳アドバンス ■MUTSU（ムツ ウォータールーパー） ■ピンキーモンキータウン Nintendo DREAM Nintendo Dream2月号発売

ゲーム紹介ページ スペック表の見方

次のページから始まるゲーム紹介ページには、各ゲームの情報を右の表のように掲載しています。

【ニンテンドーゲームキューブ】		← ●対応している機種
タイトル	ニンドリの森÷	← ●ゲームのタイトル名
発売元	天任堂	← ●発売メーカー
発売日	4月1日	← ●発売日や発売予定日
価格	4126円	← ●税抜きの価格
ジャンル	編集コミュニケーション	← ●ゲームのジャンル
プレイ人数	1人用	← ●プレイできる人数
メモリーカード59	58ブロック必要	

その他の情報を以下のように記載しています。

●GBA専用通信ケーブル対応
別売りのGBA専用通信ケーブルに対応しています。

●モバイルアダプタGB対応
別売りのモバイルアダプタGBに対応しています。

●1カートリッジプレイ対応
ゲームカートリッジ1つで対戦などを楽しむことができます。

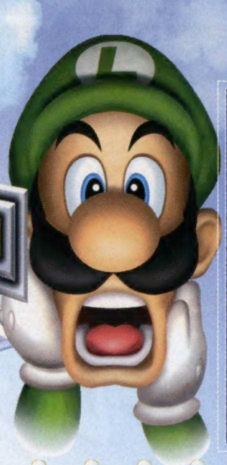
●マルチカートリッジプレイ対応
複数人数で遊ぶ場合は、人数分のカートリッジが必要となります。

●メモリーカード59（ゲームキューブ用メモリーカード）
キューブでデータをセーブするにはメモリーカードが必要です。
その際の必要空きブロック数を記載しています。



PRESENT

読者プレゼント



外の陽気はめっきり寒くなっちゃったけど、『スマブラDX』を買ったGAMECUBEerな人たちは今頃ムンムンな熱気に包まれているんだろうなあ。てなわけで、今月は『スマブラDX』ディレクターの桜井さんのサインを初め、入手困難なアイテムを中心に大放出しちゃうぜ！

応募方法

巻末のアンケートハガキに希望の商品番号と商品名を記入の上お送りください。

しめきり
2001年12月20日

当選発表
Nintendo DREAM 3月号（1月発売）

ニンテンドードリーム

1 1名 ニンテンドーゲームキューブ 本体+メモリーカード59



3色から好きな色を選んで書いてね。メモカもセット！

2 1名 ゲームキューブコントローラ



多人数対戦の必需品！ こちらも4色から好きな色をハガキに書いて送ってね。

3 1名 GBアドバンス本体



ダイエーで限定販売されているクリアオレンジ&クリアブラックをあげちゃうぞ！

4 1名 ゲームキューブ専用ソフト 大乱闘スマッシュブラザーズDX



デラックスという名にふさわしい超充実の1作！ 年末年始はこれでお腹いっぱい！

5 5名 桜井さんサイン入り『スマブラDX』パネル



ロングインタビューに登場していただいている桜井さんの直筆サイン入りA4サイズパネルだよ！

6 3名 桜井さんサイン入りカービィマウスパッド



カービィマウスパッドにもサインを頂戴しました。

7 1名 GBアドバンスソフト マジカルバケーション



超美麗なグラフィックが印象的なRPGなのだ。

8 16名 ニンドリ特製福袋



先日敢行した編集部お掃除大作戦にて集められた品の数々を詰め合わせ！

※中身は袋によって異なります。

ハドソン

9 3名 GBカラーソフト ゲームボーイウォーズ3



ユニットが進化するキャンペーンモードを搭載したシリーズ最新作。

10 2名 『ハテナサテナ』ストラップ



ゲームに登場する個性的なキャラクターたちが付いているのだ。

セガ

11 5名 アイアイだっこちゃん



『スーパーモンキーボール』のアイアイが、だっこちゃんになっちゃった！

ビクターインタラクティブ

12 1名 GBカラーソフト DokiDokiさせて！



アイドルグループのメンバーになれちゃうドキドキなゲームだぞ。

信誠

13 20名 ゲームボーイカートリッジケース



GB、GBアドバンスのカートリッジを保護するお手軽な携帯ケースなのだ。

14 13名 ミニキャリーバッグ



GBアドバンス本体と周辺機器がしまえる。肩にかけておでかけしよう！

15 20名 ネオケイタイケース



GBA本体と周辺機器をがっちりガード！

16 7名 ストレージラック



GB本体やソフト、周辺機器を一緒に、しかも大量に収納できるのだ。

大乱闘スマッシュブラザーズDX デラックス

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	大乱闘スマッシュブラザーズDX
発売元	任天堂
発売日	11月21日より発売中
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	11ブロック

ついに発売された『スマブラDX』。任天堂のゲームファンなら思わずうれしくなっちゃうような演出がたっぷり入って、長く楽しく遊べること間違いなしだ。

任天堂ゲームファンには感涙もの!これをやらずに何をやる!

とにかく誌面に入りきらないほどの、お楽しみ要素がたくさん詰まった夢のソフトです!!

まずはイベント戦について紹介しよう

イベント戦とは、1人プレイ専用で、決められた目的を達成すべく戦っていくモードだ。各イベントにはタイトルがついていて、思わずニヤリとしてしまうものも。右で紹介している以外にもたくさんのイベントが用意されてるぞ。



達成するとタイトル脇に赤丸がつくんだ

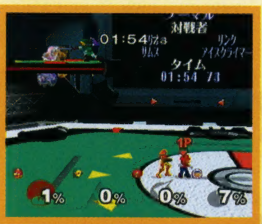
こんなイベントがあります

1. 迷惑大王
2. ジャングルの王者
3. 大爆発大会
4. いちおう恐竜だし
5. おかねがないんです…
6. 夢の泉の物語
7. ポケモンバトル!
8. プリンスタ海戦
9. ゼルダ転身
10. オールスター戦1

対戦ゲームには「スペシャル乱闘」ができるようになった!!

スペシャル乱闘はオマケ要素が詰め込まれた対戦ゲームモードだ。

体力制乱闘	スーパーサドンデス
でかい乱闘	ちっちゃい乱闘
見えない乱闘	固定画面乱闘
1ボタン乱闘	クイック乱闘
スロー乱闘	カメラモード



これは「ちっちゃい乱闘」。みんな小さい!!

カメラモードで写真を撮ろう

スペシャル乱闘の中にある「カメラモード」は、4Pにつなげたコントローラで、ゲーム中の画面を自由気ままに撮影できるモードだ。撮影された写真はメモリーカードに保存できるぞ（セーブデータとは別にブロックが必要だ）。



かっこいい場面を写真に撮ってみよう

アイテムは、こんなものが登場しますよ!!

アイテムはこんなに種類が増えました。中でも「どせいさん」は、その愛らしさと用途の不明さ?! で必見のアイテムだぞ。



プレイ中にアイテムを使って有利にバトルを進めていこう!! 中にはマイナス効果のものも!!

たべもの（全28種類）／ハートのうつわ／ワープスター／レイガン／スーパースコープ／ファイアフラワー／スターロッド／ビームソード／ホームランバット／はりせん／ハンマー／ミドリのこうら／アカのこうら／グルグル／どせいさん／ボム兵／センサー爆弾／タル大砲／くす玉／スーパースター／パラソル／スクリューアタック／スーパーキノコ／毒キノコ／リップステッキ／モンスターボール／フリーザー／緑ブロック／ウサギずきん／スパイクローク／マキシムトマト

モンスターボールから出現するポケモン

チコリータ	ホウオウ	サンダー
ソーナンス	トサキント	フリーザー
アンノーン	カビゴン	フシギバナ
ハッサム	リザードン	ピッピ
キレイハナ	カメックス	トゲピー
ライコウ	マタドガス	ラッキー
エンテイ	マルマイン	ポリゴン2
スイクン	ヒトデマン	ヒノアラシ
ルギア	ファイヤー	マリル

これ以外にも、まだポケモンがいるかもよ?!

一体いくつのステージがあるのか?! 今回は裏ステージ6つも公開するぞ!

今回はステージも盛りだくさん。各キャラのステージにかかるミュージックは感激ものです。一度はじっくり聞いてみてくださいな。

キノコ王国 ピーチ城

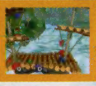

ライラット系 惑星コーネリア


惑星ゼーベス ブリンスタ


イーグルランド オネット


F-ZEROグランプリ ミュートシティ


プププランド 夢の泉


DKアイランド コンゴジャングル


タルミナ グレートベイ


カントー地方 ポケモンスタジアム

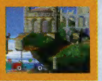

無限氷山 アイシクルマウンテン


ヨッシーアイランド ヨッシーストーリー


いにしえの王国


キノコ王国 レインボークルーズ


DKアイランド ジャングルガーデン


ハイラル 神殿


ライラット系 惑星ベノム


ヨッシーアイランド ヨースター島


プププランド グリーングリーンズ


まだまだありそうだよね

もちろん、ここで紹介している以外にもステージがありそうです。一体どんな条件で出現するのかな?

そして今明かされる「アドベンチャーモード」!! あんな演出やあのキャラも登場するのだ!!

アドベンチャーモードは、CPUキャラとの対戦と、アクションゲームのようにステージのゴールを目指して進んでいく要素がミックスされたゲームなんだ。

1 キノコ王国

懐かしのスーパーマリオを彷彿とさせるアクションステージだ

2 コンゴジャングル

ちっちゃいドンキー2体との対戦の後に登場するのは…?!

3 迷宮

リーデッドやライクライクのいる迷宮を抜けてゴールを探そう

4 惑星ブリンスタ

サムスとの対決の後は、脱出をかけて、上へ上へと急ごう

5 グリーングリーンズ

カービィ軍団と対決だ。いろんな能力コピーのカービィが出るぞ

6 コーネリア

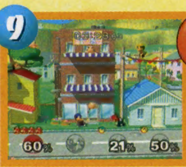
N64版『スタフォ』ファン必見の演出。あのキャラが登場するぞ

7 ポケモンスタジアム

ピカチュウたちとの対決だ。時間でステージが変化するぞ

8 F-ZEROグランプリ

F-ZEROステージを走り抜けるアクションステージなんだ

9 オネット

ネスたちとの対決だ。オネットのBGMはいつ聴いてもいいよね

10 アイシクルマウンテン

アイスクライマーとの対決。このステージも仕掛け満載だ

そしてこの後には…!?

もちろん、これだけでは終わらないぞ。難易度ノーマル以上なら、この後は、とっても楽しいことが起こるはずだ。挑戦してみよう。

フィギュアポンで任天堂ゲームキャラフィギュアをゲットしよう!!

そしてお楽しみのフィギュアポン。ゲームをプレイすることで得られるコインでフィギュアをゲットできるぞ。今月はその中のほんの一部を紹介だ。


フィギュアはいろんな角度から見られるのだ。よく見よう



各キャラの説明もちゃんとついているのが、うれしいよね


こんなシチュエーションのフィギュアも登場するのだ

- バルーンファイトの主人公 □
- マリル □
- リザードン □
- ワドルディ □
- ゼロワン号 □
- ハガネール □
- カメックス □
- ヘラクロス □
- ハッサム □

- ポリゴン2 □
- ピッピ □
- チコリータ □
- オーキド博士 □
- カスミ □
- ラッキー □
- ウイスピーウッズ □
- メタナイト □
- カービィコピーセット1 □

- ジョディ・サマー □
- 速水涼太 □
- アーウィン □
- アンドルフ（旧） □
- パラソル □
- プラム □
- メトロイド □
- カモ □
- カート □

- カプセル □
- ボム兵 □
- 箱 □
- リップステッキ □
- スーパーキノコ □
- アカのこうら □
- グルッピー □
- タマゴン □

マリオ

●ジーンズ生地までくっきりわかるマリオ。色替えは緑のあいつや黄色のあいつを思い起こしてくれるバリエーション。



お待たせ!! マリオがいよいよゲームキューブで大暴れ!!

スーパーマントで相手の攻撃をひらりとかわせ!!

必殺ワザ

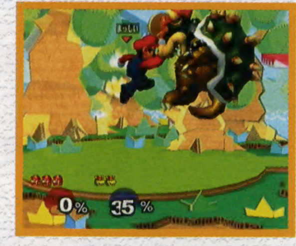
B	ファイアボール	B+上	スーパージャンプパンチ
B+横	スーパーマント	B+下	マリオトルネード

戦いの心得

上下に動いて相手を揺さぶるのだ

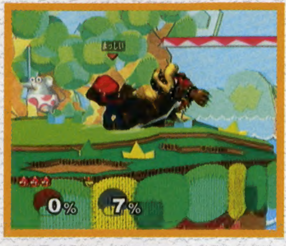
必殺ワザのB+上のスーパージャンプパンチは対空攻撃や追加ダメージを与えるにはもってこいのワザだ。マリオを使うなら、この攻撃を組み合わせて使っていこう。

■対空ならおまかせ



相手を浮かせて連続攻撃ができる必殺ワザだ

■投げはブルンブルン



64版でおなじみの投げワザです。やはりクッパにはこれで

おすすめコンボ

マリオでコンボを作るならやはり、B+上は組み込みたい。連打でダメージを与え、Bで焼いたら、後はB+上でたたみ込みましょう。

■相手がクッパだと、やっぱ燃えてしまうんだよね?!



A連打に続いてBのファイアボールを組み込んでみました。うまく当たれば後はB+上で



COLOR / MARIO

ご存じマリオが、いよいよゲームキューブで大暴れ。元祖人気者の意地を見せろ

フォックス

●やとわれ遊撃隊「スターフォックス」のリーダー。戦闘機に乗って戦うのが本業ながら、最近は生身の戦闘もこなす。



宇宙の戦士、やとわれ遊撃隊のリーダーここに見参!!

連射性能の高いブラスターを有効に使って戦おう。

必殺ワザ

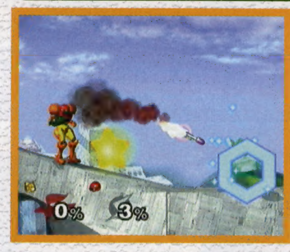
B	ブラスター	B+上	ファイアフォックス
B+横	フォックスイリュージョン	B+下	リフレクター

戦いの心得

飛び道具を封じて高速攻撃

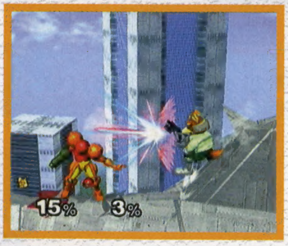
やっかいな飛び道具をより高いダメージにしてはね返すリフレクターを上手く使おう。フォックスイリュージョンで遠くから攻撃を仕掛けられるけど、自分の落下には要注意。

■リフレクターを上手く使え!



敵の飛び道具を封じ込めて、戦いを有利に導こう

■ブラスターで小刻みに!



ダメージ量は小さいが、遠くから連射できるぞ

おすすめコンボ

フォックスイリュージョンで一気に近づき、上強攻撃。浮いた敵にファイアフォックスで追い打ちをかけ、最後に細かくリフレクターで攻撃だ。

■素早く近づいて一気に攻める。一撃離脱のフォックス式コンボだ!



フォックスイリュージョンで一気に間合いを詰める。まずはこのワザの移動距離をつかめ!



COLOR / FOX

動きが素早く、連射可能な飛び道具「ブラスター」をうまく使おう。

NINTENDO DREAM

今回は編集部スマブラ部(ラ部=LOVE)のメンバーでそれぞれキャラを割り振って攻略しました。キャラ別担当者はマリオ、ピカチュウ、ピーチ、ゼルダ&シークはマッシー。



サムス

●色々な兵器を駆使するサムスは、遠距離攻撃のエキスパートだ。相手とつねに距離をとるように心がけよう。

華麗なる必殺ワザを持つサムス。その真の姿は?!

新たに加わった必殺技「ミサイル」は軽い追尾機能がある

必殺ワザ

B	チャージショット	B+上	スクリューアタック
B+横	ミサイル	B+下	ボム

戦いの心得

軽やかなステージ移動と強力な遠距離攻撃

とにかくスキがあればチャージをして、いつでもチャージショットが撃てるようにしよう。スクリューアタックも緊急時などに使いやすい技なので練習しておこう。

■チャージショット命!!



リフレクターには注意するべし。返り討ちになるぞ

■武器バリエーションを極めろ!



色々な局面に利用できるサムスの武器。特性を生かせ

おすすめコンボ

まずは、つねにチャージショットを撃てるようにしよう。相手の下に潜り込めばしめたもの。上はじきAで浮かしてそのままスクリューアタックを連発すれば大ダメージだ。

■いかに最後の一撃を当てるかが勝負の鍵! 慎重に狙いを定めよう



遠くからチクチクと攻撃を当てるのも作戦だ。とにかく決めワザを外さないように!!

COLOR / SAMUS

ふわりとしたジャンプが特長なサムス。遠距離戦闘が得意だ



ネス

●慣れてないと全く攻撃が当たらない初心者泣かせなネス。不思議な軌道のジャンプは、超能力を使っているからだぞ。

超能力少年ネス。今回はどせいさんも応援?! してくれるぞ

威力抜群な新ワザ「PKフラッシュ」、でも当たらない…

必殺ワザ

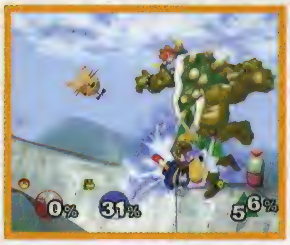
B	PKフラッシュ	B+上	PKサンダー
B+横	PKファイヤー	B+下	サイマグネット

戦いの心得

いかに相手の意表をつく動きをするか!

相手を翻弄する動きや技が多いネス。上級者向けのキャラクターだけど、扱いを覚えれば操作が楽しくなってくるぞ。必殺技「PKサンダー」の使い方が面白い。

■PKサンダー体当たり!!



自分に技を当て、反動で相手を吹き飛ばすテクニック

■最後はやっぱりフルスイング!



カキーンといい音で相手を飛ばせるこの技で決めたい

おすすめコンボ

上+Aを連発して相手にダメージを蓄積させ、十分ダメージを与えたところでジャンプ→上はじきA等のスマッシュ技でフィニッシュしよう。

■無理に必殺技を使わなくても、基本技で十分戦えるのだ!



ネスの技は意外と当たり判定やダメージが大きいので、相手を吹っ飛ばしやすいキャラだ

COLOR / NESS

とにかく狙いが難しいネスの超能力。相手に当てるだけでも一苦労かも

NINTENDO DREAM

フォックス、ヨッシー、ドンキーはケイ大佐。カービィ、アイスクライマーはかややん。ネス、サムス、クッパ、ファルコンは中植せんせ。リンクはケイ大佐、みすずリンク、アンドレが担当しました。

クッパ

●見た目が派手なクッパは、攻撃アクションもちょっと大袈裟め。そこにつけ込まれると苦戦するかもしれないぞ。

任天堂キャラいち、暴れん坊のクッパが大爆発だ!!

初心者にも分かりやすい、豪快な必殺技が揃ってるクッパ

必殺ワザ

B	クッパブレス	B+上	スピニングシェル
B+横	かみつき	B+下	クッパドロップ



一撃必殺で相手を吹き飛ばしまくる、おなじみクッパがついに参戦だぞ

COLOR/KOOPA

戦いの心得

パワー自慢のクッパは全身が武器だぞ!

クッパは体が大きく目立つので、混戦になると袋叩きにあいやすいキャラだ。近からず遠からずの距離を相手ととって、まとめて一気に吹っ飛ばす戦法がオススメだ。

■豪快アクションが弱点!?



スキが多いだけに、安易な接近戦は命取りかも

■最後は力押しが決めて!!



小技を駆使するより豪快な技で攻めた方が壮快だぞ

おすすめコンボ

まず、下はじきAの回転攻撃で相手を浮かし、すかさず上はじきAで追い討ち。そのまま上+Bで空中連続攻撃を決めれば後は吹き飛ばすのみ。

■コウラを使ったクッパ独特の連続攻撃が炸裂するぞ!!



最後に相手が落ちてきた所を、自慢のスマッシュ技でフィニッシュできれば完璧だ

ピーチ

●ついにピーチがスマブラ初参戦!! しかも、お強くていらっしゃる!! これならもうクッパにさらわれることはないかもね?!

ついに姫様も参戦!! これからはさらわれなくてすむかも?!

パラソルやキノピオ等、多彩なアイテム?! が魅力だ

必殺ワザ

B	キノピオガード	B+上	ピーチパラソル
B+横	ピーチボンバー	B+下	野菜ひっこぬき



ピーチもデビューから早20年。永遠の若さでマリオや、我々ユーザーを魅了しています

COLOR/PEACH

戦いの心得

上空移動で相手をほんろうせよ

ピーチの特徴は空中浮遊。長い間ジャンプしていられるので、ステージ外からの復帰もかなり有利。必殺ワザのキノピオガードは見ているだけで楽しいのでぜひ!!

■野菜を投げつけろ



どこからでも引っこ抜ける野菜はいい飛び道具だ

■空中浮遊でお散歩



パラソルと空中浮遊でステージから落ちにくいぞ

おすすめコンボ

引っこ抜いて投げた野菜は相手にあたると、少し戻ってくる。これを利用して、何度でも投げつけてコンボにつなげてみよう。

■野菜を当ててピーチボンバーでダメージを与えていこう



野菜を何回か当てたらピーチボンバーで接近してダメージ。そのままピーチパラソルで攻撃だ



ドンキーコング

●任天堂キャラクターの中でも、マリオと同じくらいの歴史を誇る。ちょっとマヌケなキャラクターが人気の秘密？

豪快パワーの怪力コング。まわりを圧倒するカワザが魅力。

出は遅いけどパワーは満点。使い時が難しい。

必殺ワザ

B	ジャイアントパンチ	B+上	スピニングコング
B+横	ドンキーヘッドバット	B+下	ハンドスラップ

戦いの心得

のろい動きはパワーでカバー。目指せ、一撃必殺!!

ヒットさせれば大ダメージを与えることができるが、スキが大きい。スピニングコングで横移動しながらフェイントをかけ、ハンドスラップで宙に浮かせて追い討ちを!!

■ヒマがあればためる



ヒマがあったらジャイアントパンチをためておこう

■豪快な投げワザも魅力



敵を掴んで前にスティックを倒すと持ち上げるぞ

おすすめコンボ

敵が大ワザを出した直後の硬直時間などを狙って、ドンキーヘッドバッドで動きを封じよう。ハンドスラップで浮かせてからスマッシュだ!

■スキの大きいドンキーだけに、相手のスキは逃さず攻撃



ジャイアントパンチがたまっているなら、コンボの最後にお見舞いしてやると効果的だぞ

ワザのスキが大きいかわりに、とてつもないパワーを秘めた怪力コング

COLOR/DONKEY KONG





キャプテンファルコン

●体格のわりに、ステージを所狭しと走り回るファルコン。対戦相手を素通りしてしまわないようにダッシュも程々に…。

超音速のレーサーが、愛車を離れ、バトルで激突だ!!

「ファルコンナックル」は、いろんなコンボに応用できそう。

必殺ワザ

B	ファルコンパンチ	B+上	ファルコンダイブ
B+横	ファルコンナックル	B+下	ファルコンキック

戦いの心得

ハイリスク・ハイリターンな技の数々!

当たれば大ダメージ、はずれたら勢い余って自分が落下したり、返り討ちで大ダメージを食らったり…。そんな厄介な技のオンパレードなのだが、なぜだかクセになるキャラ。

■新技「ファルコンナックル」!



相手に瞬時に近づき、上空に叩き上げる必殺技だ

■驚異のダッシュスピード!!



とにかく動きまくって技を避けまくるのも面白い

おすすめコンボ

右+Bで浮かせてジャンプ→上+Aの繰り返し。最後は上+Bで吹っ飛ばすのが簡単で使いやすい。上+Bのファルコンダイブはトドメ技に便利だぞ。

■さっそく「ファルコンナックル」を試してみよう!



「ファルコンダイブ」の後、自分を見失って落下しないように注意しよう

いかにも格闘系キャラなキャプテン・ファルコン。でも職業はレーサーなのだ

COLOR/CAPTAIN FALCON

NINTENDO DREAM

カービィ

●ジャンプ下＋Aのキックが出るまでに少し時間がかかるなど変更されたワザもあるけど、基本は前作とほぼ同じだ。

ホントにまん丸いんです！ プヨプヨなんです!!



地上はファイナルカッター、空中はハンマーが効果的かも

必殺ワザ

B	すいこみ	B＋上	ファイナルカッター
B＋横	ハンマー	B＋下	ストーン

戦いの心得

ふわふわ飛びながら相手のスキを突こう

カービィは通常ワザの当たる範囲が狭い。地上の必殺ワザも出るまでの時間が長いので、相手からなるべく離れつつ、空中のハンマーやストーンを使って攻撃するといいかも。

■コピーしたワザはBボタンで



たとえばクッパの能力をコピーすると火を吐くのだ

■はばたけるのは最高5回まで



飛んでいるときは、はばたいた回数を覚えておこう

おすすめコンボ

1回の攻撃で一番多くダメージを与えられるのは、カービィの場合、空中のハンマーだ。相手が浮いているとき、できるだけ近くで使うとグー。

■相手を空中に浮かせられれば大きなダメージを与えられるぞ



ダメージのたまった相手を上＋Aで浮かせ、すぐ空中でハンマー。で、落ちぎわをスマッシュ

COLOR/KIRBY



GCの性能のおかげで、プニプニ&ポヨポヨ度200%（推定）増量してます。

リンク

●左手にマスターソード、右手にハイリアの盾。弓、フックショット、爆弾も使える手数の多いキャラ。

時をかけるハイラルの勇者。金髪、青い目の美男子



必殺技のほとんどが跳び道具。その使い分けが重要だぞ。

必殺技

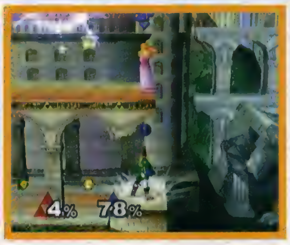
B	弓矢	B＋上	回転斬り
B＋横	ブーメラン	B＋下	爆弾

戦いの心得

勇者は勇者らしく。カッコよく戦おう!

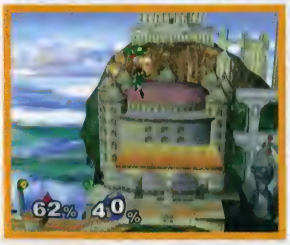
3つの飛び道具の使い分けがポイント。発射後にある程度誘導ができるブーメラン、ためれば遠くに跳ぶ弓矢、ダメージが大きい爆弾。時と場合で使い分けながら戦おう。

■爆弾でけん制攻撃



上に爆弾を投げることで、様々なけん制攻撃ができる

■マスターソードを突き上げる



敵の下攻撃よりも、リンクの空中上攻撃の方が強いぞ

おすすめコンボ

飛び道具でけん制してから上攻撃で宙に浮かせ、さらに空中で上攻撃。落ちてきた敵に回転斬りを。回転斬りをはずすとスキが大きいぞ。

■必殺技を有効につかってコンボをつないでいこう



相手を宙に浮かせたら、場合によっては空中で回転斬りを出してもよい

COLOR/LINK

『ゼルダの伝説』シリーズの主人公。女性から圧倒的な人気がある。

ピカチュウ

●ポケモンから唯一?! 参戦のピカチュウ。立っていても、他のキャラより小さいので、その特性をいかして戦おう。



キューブ登場ポケモン第1号は、やっぱりピカチュウなのです!!

ロケットずつきはボタンを押す長さで飛距離が異なるぞ。

必殺ワザ

B	でんげき	B+上	でんこうせっか
B+横	ロケットずつき	B+下	かみなり

戦いの心得

でんこうせっかの攻撃を

必殺ワザの「でんこうせっか」は相手の動きをほんろうするのにもってこい。ピュンピュンと動いて接近ざまに強攻撃や「かみなり」をかますのもおもしろいと思うぞ。

■かみなりでふっとばせ



うまく「かみなり」を使うと相手を吹っ飛ばすことができる

■でんこうせっかで逃げろ



相手に捕まえられる前に「でんこうせっか」で逃げるのも手だ

おすすめコンボ

ピカチュウのA攻撃は「ずつき」だけなので、相手に接近した状態でガツンガツン。そのままロケットずつきに持っていこう。

■ピカチュウの頭は石頭なのか?!「ずつき」がおすすめです



ロケットずつきで飛び込んでA連打の逆パターンもアリだと思うのですが、いかがでしょう？

色替えキャラは可愛い帽子を被って、さらにキュートになっているのだ

COLOR / PIKACHU



ヨッシー

●かわいくってほのぼのテイスト。相手をパクっと飲み込んでたまごにしちゃう! こう見えても実は恐竜なんです…



相手をたまごにするもよし。自分がたまごになるもよし!!

脅威の空中上昇力を誇るヨッシー。復帰力も高いのだ。

必殺技

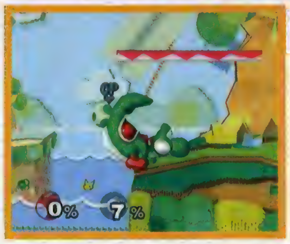
B	たまご産み	B+上	たまご投げ
B+横	ごろごろたまご	B+下	ヒップドロップ

戦いの心得

たまご産み、たまご投げ、ごろごろたまご!

とにかくたまごがキーワード。たまご産みを多用することで、相手をイライラさせるという心理的効果も期待できるぞ。多人数戦なら「ごろごろたまご」で蹴散らそう。

■がけっぷちのたまご産み



がけっぷちで相手を飲み込み、たまごにして落とそう

■ヒップドロップも強力



ヒップドロップで着地した時に出る☆でも攻撃できる

おすすめコンボ

たまご産みで相手を抵抗できないようにしよう。たまご状態の相手にダメージを加えたら、上攻撃で浮かせる。着地同時に低空のヒップドロップだ。

■たまごにしてからコンボを派生させていこう



空中からではなく、その場で「B+下」を入力すれば、低空のヒップドロップになるぞ

おなじみ、マリオファミリーのほのぼの役。古い看板はたまご。

COLOR / YOSHI



シーク

●いよいよお披露目となりました。スマブラ版シーク。ターバンとスタイルバツグンなところがかっこいいですな。

ついにカミングアウト!! シークの正体はゼルダ姫です!!(知ってたか…)

B+下でいつでもゼルダ姫とチェンジできます

必殺ワザ

B	仕込針	B+上	浮身
B+横	鉄糸舞	B+下	ゼルダチェンジ

戦いの心得

実はスタート時は選べないキャラ?!です

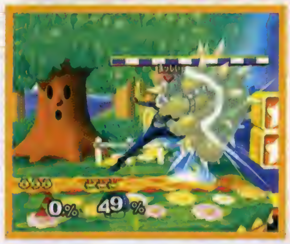
ゼルダからシークになった瞬間にガラリと変わるワザ。一体どこに仕込んでいるのかわからない仕込み針など、忍者っぽいワザなのも異国の戦士って感じだね。

■浮身で上から攻撃



浮身の爆発で相手をくらませて上から狙おう

■一気に相手の懐に飛び込め



素早く柔らかい動きで、相手の懐に一気に飛び込め

おすすめコンボ

シークの強攻撃でけりを食らわせた後はA連打でダメージを与えていくコンボです。B+横も組み合わせてみてはどうでしょうか。

■シークのしなやかな蹴りがとってもかっこいいのだ



A連打でスパパパパンっとダメージを与えてB+横という流れもできると思いますよ

「時のオカリナ」で登場し、謎に包まれたシークもついにお披露目です。

SHEIK



ゼルダ

●ゼルダの必殺ワザのネーミングはとってもいいでしょ。そしていつでもシークに変身できることで、多彩なキャラに!!

インパの制止を振り切った?! 姫も戦いの場に登場しますよ!!

あの3人の巫女の力を借りて攻撃します。

必殺ワザ

B	ネールの愛	B+上	フロルの風
B+横	ディンの炎	B+下	シークチェンジ

戦いの心得

上級者向けか?! ゼルダとシークを使い分けよう

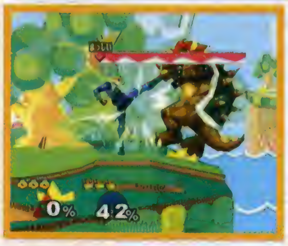
ゼルダの攻撃方法は他のキャラと比べて、やや難しい感じを受ける。相手との距離をとったらゼルダ、接近戦ならシークなどと使い分けて戦ってみよう。

■距離を考えてディンの炎



相手との間合いでディンの炎の移動距離を調節しよう

■ピンチにはシーク

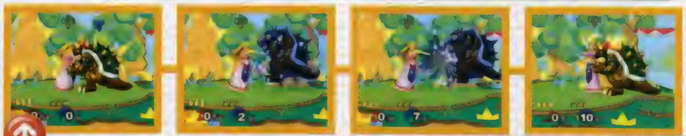


ピンチになったらシークに変身。浮身や連打で逃げろ

おすすめコンボ

連打がないので、Aの後にBを続けて距離が少しあいたらB+横ですぐに爆発。距離が近ければ、そのまま投げに入ってもおもしろいと思うぞ。

■連打ができないので、近づきすぎは危険かもね



必殺ワザ系はモーションが大きいので、連続攻撃につながりにくい。投げワザにつなげてみよう

しゃがみ方がちょっと悪そう?!なゼルダ。シークに変身して華麗に戦おう。



COLOR/ZELDA

アイスクライマー

●実際に操作するのはどちらか片方で、もう片方は後を付いてきたり一緒に攻撃するだけ。力を合わせれば威力も2倍！

ファミコンで山を登っていた2人組が16年ぶりに大復活！



B＋横、B＋下は左右同時に攻撃できる便利なワザだ。

必殺ワザ

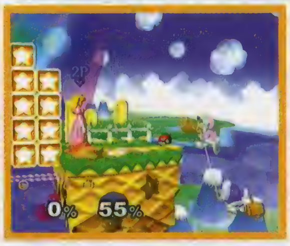
B	アイスショット	B＋上	ゴムジャンプ
B＋横	トルネードハンマー	B＋下	ブリザード

戦いの心得

2人1組ならではの攻撃を活かそう

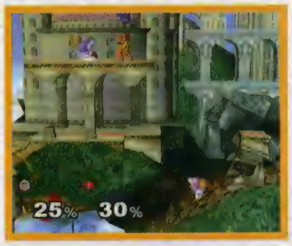
自分がどっちのキャラを操作しているのか混乱しがちなので、まずは慣れるのが重要。なるべく2人がいつも近くにいるようにすれば、互いの攻撃が同時に当てられるぞ。

■ゴムジャンプで復帰！でも…



相当下からでも平気。でも2人一緒でないと使えない

■はぐれたら迎えに行こう！



攻撃され放題になってしまうので、早めに合流したい

おすすめコンボ

相手に飛び込んで一撃入れたあと、左右どっちへ逃げられても対応できるようブリザードで攻撃。それからハンマーなどで追撃するといい感じだ。

■飛び込みから速攻の連続攻撃！左右にスキはありません






ブリザードで相手の動きを止めてトルネードハンマーでボコボコに。仕上げは下スマッシュ！

COLOR／ICE CLIMBER



ポポ（男のコ）とナナ（女のコ）のカップル。色変えで操作キャラも変わるぞ。

これだけでは終わらない!! あんなキャラやこんなステージも登場するかも?!

●も・ち・ろ・ん!! ここで紹介している以外にも隠れキャラや隠れステージはたっぷりと用意されている。次号からその情報は公開していくぞ。

競技場はいろいろやったか？

競技場のゲームは挑戦してみたかな。手応えのあるゲームばかりだから挑戦しがいがあるでしょ？特にホームランコンテストは爽快な気分が味わえるのでぜひトライしてね。



編集部ではドンキーで挑戦しています

対戦はやりまくっているか？

とにかく対戦は何度プレイしてもあきないでしょ？そう言えば、データの「カウント集」ではいろんな記録がカウントされているので、ぜひ一度見てみるとおもしろいよ。



まだまだプレイ時間が未熟ですな

難易度を高くしてみたか？

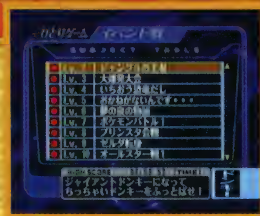
「ひとりゲーム」は、最初はEASYでもOKだけど、やっぱりNORMAL以上でクリアしないとスマブラDXを遊んだ感じはしないぞ。がんばってクリアしてみよう。



ストックもなるべく増やさずにトライだ

とにかくいろんなことをやってみよう

ギッシリと内容の詰まったソフトだけに遊びごたえはすごすぎ!! いろんなモードでいろんなプレイをしていけば、新しい発見があるかもしれないよ。



イベント戦は何ステージまであるのか？

とにかく、今はまだ何も明かせない!! でもきっとすごいことが待っているはず!!

そんなことより、早く隠れキャラを教えて!! というみんなは、任天堂のHPから「特報!! スマブラ拳」にアクセスしてみよう。(http://www.nintendo.co.jp/)毎週火曜日と金曜日に企画者の桜井さん自らの手によって更新されているので、新情報がいち早く見られるぞ。次は12/4に更新予定だ。



どうぶつの森+™





【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	どうぶつの森+
発売元	任天堂
発売日	12月14日
価格	6800円
ジャンル	コミュニケーション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	59ブロック必要
備考	GC-GBAケーブル対応
	メモリーカード59同梱

今月はおさらいも含めて『どうぶつの森+』がどんなゲームなのか紹介するね。N64版を知ってる人は、写真を見て細かな違いを探してみるとおもしろいかも。

この村に住むと、どんな事ができるんだろう??

住人とお話

メモリーカードの中にある村には、いろんな動物が住んでいて、お話したりお手伝いしてあげることができるんだよ。



村で行われるいろんな行事も一緒に楽しめるんだ



普通の住人のほかにも、おまわりさんのいる交番などもあるよ

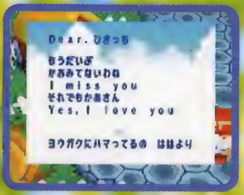


手紙を書く・もらう

村の住人たちなどに手紙を送ることができるよ。もちろん文面は自由。住人はそれを大切に持っていてくれるんだ。もちろんお返しもあるよ！



手紙の便せんにもいろんな種類があるよ



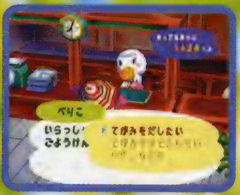
田舎?に住むお母さんからも手紙が届く

お買い物など

自分の家の中は、好きな家具を好きな場所に置いてコーディネートできるんだ。村の中にあるたぬきちさんのお店は、毎日違う家具が売っているから、お金さえあればここでいろいろ揃えることができるよ。服や傘なんかも売っているから、毎日違うおめかしをすることだってできちゃう。それからアミや釣り竿を買えば、虫や魚を捕まえられるよ。



たくさん買い物すればいい事が起こるよ



郵便局では家の代金を払ったりできるよ

ほかの村へおでかけ

お友達が遊んでいる『どうぶつの森+』とキミの村は、土地の形や住んでいる動物が全然違うんだ。そんな他の村へ、メモリーカードを使っておでかけすることができるんだよ。お友達の村には、今までみたことのない住人や家具なんかがあるかもしれない。いろいろ交換するのも楽しいんじゃないかな。



おさるの駅員さんだよ



交番で地図ももらえる

村の住人たち



ここまでわかった！"ぷらす"な要素!!



N64版にはなかった要素もてんこ盛りなGC版『どうぶつの森＋』。これまでに判明している事柄をまとめてみたよ。新顔さんたちや新しい施設など、遊び方がさらに広がる要素ばっかりだよね。

自分の家に2階＋地下室が!

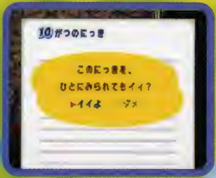
自分の家がさらに広く、2階建てにできるようになったんだ。さらに地下室もできるんだって！　部屋ごとに違うシリーズの家具で統一するとか、やってみたいなあ。



家の外観も変わったね

毎日の日記が書ける!

これは初公開の新要素。手紙を書くのと同じように、自分だけの日記をつけることができるんだって！　誰かに見られないように、日記にはカギもかけられるから、秘密の内容だって書けちゃうんだ。



どんな日記にするのかはキミ次第なんだ



カレンダーもあるよ

仕立て屋さんは関西弁だった!

服やじゅうたんなどの絵柄を自分でデザインさせてくれるのが、ハリネズミの姉妹が切り盛りしている仕立て屋さん。妹のきぬよさんが接客、姉のあさみさんが針仕事担当みたいだよ。描いたデザインはお友達と交換もできるんだって。



ほんのり関西弁風味



いろんな色が使えそう

村長さん現わる

今度の村には、村長さんがいるみたいだよ。白いヒゲや背中のコウラからして、長生きのカメみたいだね。どんな役割があるのかはまだ秘密。



見るからに人がよさそうな村長さんだよね

ゲットしたものは博物館へ!

虫、魚、化石は、博物館に持っていけば飾ってくれるんだ。これなら無理して部屋に飾らなくてもオッケーだよね。



フクロウのフータさんは博物館の館長さんなのでした



カエル以外にもいろんな虫、魚がゲットできるよ



館長さんにあずければ博物館に展示してくれるんだ



虫の博物館だね。大きな姿でいつでも見られるよ



こちらは化石。全部揃えればいい気分だろうなー

GBAの島の住人は南国風

GC-GBAケーブルを使ってGBアドバンスを繋げると、カッパのカッペイさんが桟橋に現れてGBAの島へおでかけすることができるよ。島には、村にはいなかった住人が住んでるんだって！



頭のお花が、なんだか南国チックだよね



島にも名前がつけられるよ



なんかヒョッコリしてそうな島の全景



白い指のカーソルを動かすのかな？





ソニックアドベンチャー2 バトル

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	ソニックアドベンチャー2 バトル	ジャンル	3Dハイスピードアクション
発売元	セガ	プレイ人数	1～2人用
発売日	12月20日	メモリーカード59	ブロック数未定
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

ソニックを初めとするHEROサイド、ダークを初めとするDARKサイド。2つのストーリーが楽しめるハイスピードな3Dアクション。DC版を大幅にパワーアップしてキューブに登場だ!!

GC版では「バトル」を強化。その全容を紹介!!

タイトルロゴも変わって、イメージも一新した『ソニックアドベンチャー2 バトル』。対戦が可能な「バトル」が強化された本作では、使用できるキャラクターが倍増し、バトルステージも大幅に追加されているんだ。バトルには「ハイスピードバトル」「宝探し競争」「シューティングバトル」の3つがあり、それぞれがステージ攻略の難しさによって、4つのレベルに分けられているぞ。また、DC版では、HERO対DARKの対戦しか楽しめなかったけど、HERO対HERO、DARK対DARKの対戦も可能になったのだ。



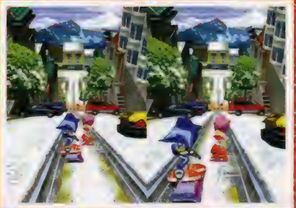
ヒーローサイドの主人公、ソニック。おなじみ音速のハリネズミだ



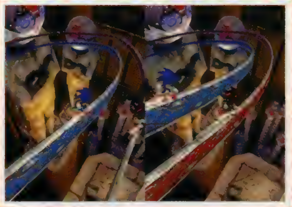
ダークサイドの主人公、シャドウ。ソニックに似ているが、その目的とは…

SONIC2 ADVENTURE BATTLE

ハイスピードバトル



「ダウンタウンレース」。小雪のつもった街中の坂道ををボードで疾走するミニゲーム



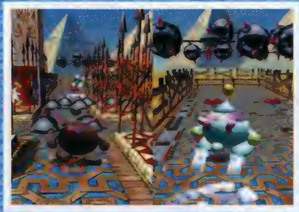
「グラインドレース」。ピラミッドの上空をひたすらグラインドで競うレースなのだ

SONIC2 ADVENTURE BATTLE

シューティングバトル



「デッキレース」。敵やギミックを上手く処理して、甲板の先にあるゴールへ早くたどりつこう



「ピラミッドレース」。チャオとダークチャオも専用ウォーカーに乗って対戦だ!

SONIC2 ADVENTURE BATTLE

宝探し競争



「プールクエスト」。巨大な水中空間で相手を邪魔しながら宝探し! カオスゼロとティカルも参戦



「プラネットクエスト」。宇宙空間を探し、マンマル星ステージを廻りまくれ! 勝利はどっちだ!?



チャオを育てていろいろ遊べる。GBAとも連動!

不思議な人工生命体チャオ。本作には、そんなチャオとのコミュニケーションをとれる空間「チャオワールド」があるんだ。そこでは、チャオを育ててミニゲームを楽しんだりもいできるし、おでかけマシーンを使ってGBアドバンスにお出かけすることもできるぞ。



かわいいチャオを育てて、ミニゲームで遊んだりすることができるんだ



この「おでかけマシーン」を使えば、GBアドバンスにお出かけできるんだ



これがおでかけマシーンのメニュー

GBアドバンスはソフトなしでもOK!

ゲームキューブからGBアドバンスにおでかけするときには、GBAケーブルが必要になる。でも『ソニック アドバンス』のカセットなくても遊べちゃうんだ。カセットがあればセーブができて安心だけど、電源を入れっぱなしでも、省電力のスリープモード付きなので、長時間おでかけできちゃうぞ。



GBアドバンスにおでかけするときには、カセットがなくてもOKなんだ



カセットいらずで、GBアドバンスの本体だけでOK。お出かけをして、いつでもチャオを育てられるぞ

チャオレース



チャオが参加するレースが楽しめる



友達同士で育てたチャオの対戦も可能

チャオカラテ



GC版の新モード「チャオカラテ」だ



チャオがカラテで対戦しちゃうぞ

ソニック アドバンス SONIC ADVANCE

【GBアドバンス】

タイトル	ソニック アドバンス
発売元	セガ
発売日	12月20日
価格	5800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1〜4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

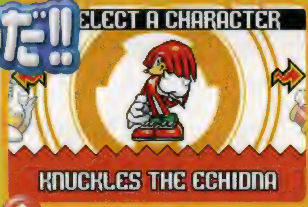
『ソニックアドベンチャー2 バトル』と同発! こちらは昔ながらの2Dソニックだ。しかも完全オリジナル!

2Dソニックも健在。懐かしくも新しいのだ!!

ハイスピードの横スクロールアクションとして名をはせた『ソニック』シリーズ。あの2Dのソニックが、GBアドバンスでオリジナルの新作として登場だ!



カセット1つで4人対戦もできるぞ



ナックルズやエミーも登場するんだ



ステージ1は「ネオグリーンヒル」だ



ハンマーで攻撃するエミー。かわいい!



パンチで敵を撃退するナックルズ



2本のしっぽで飛行ができるテイルス。それぞれのキャラで楽しめるぞ



各ステージに現れるボスのDr.エッグマン。スキを見つけて攻撃しよう!!

バーチャストライカー3 ver.2002

サッカーゲームファンから熱い支持を受けている『バーチャストライカー』シリーズ最新作。サッカー日本代表オフィシャルゲームだ。

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	バーチャストライカー3 Ver.2002
発売元	セガ
発売日	2002年1月24日
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	ブロック数未定



サッカーゲームの金字塔。『バーチャストライカー』最新作!

現在のサッカーシーンを取り込みつつ進化をとげている『バーチャストライカー』シリーズ。本作でも、実際のサッカーに見られる20種以上のフォーメーションが盛り込まれており、戦略的な楽しみもできるように作られている。それでいて操作が簡単なのも魅力だ。



全64ヶ国から選択することができる



2つのフォーメーションを選択し…



試合中にZボタンで切り替えられる

選手の頭上のマーカーの横にスタミナゲージが表示されている。試合で活躍することでスタミナが徐々に減少し、それにともなって選手のプレイ能力も低下していく。状況に応じて選手交代をしよう。



セットプレイなどで試合の流れが切れると…



実際の試合同様に交代が行われるのだ



ハーフタイムなどでもスタミナを確認できる

時間、天候、季節の変化により、選手の影や光の色が変化する。また、演出用のCGをいっさい使用せず、フルリアルタイムの演出のみで構成されている。これによりムービーを見るためだけの読み込み時間などのストレスも排除され、テンポよくプレイできるのだ。



試合後に得点シーンがリプレイされる



ゴールのリプレイ。右上に評価点が



夕方の試合。選手の影が長い

チームエディットでオリジナルチームを作ろう!

アーケード版にはないモードとして追加された「エディットモード」。既存のチームをエディットしたり、選手を1から作りあげることができ、自分だけのオリジナルチームを作成することができる。選手エディットでは名前や体格の他に、選手の能力も変更可能なのだ。



既存選手を自分なりにエディット可能



小野伸二選手の背番号を変更してみた

新規に選手を作成することもできる



ファンタシースターオンライン PHANTASY STAR ONLINE（仮）

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ファンタシースターオンライン（仮）
発売元	セガ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	ネットワークRPG
プレイ人数	1〜4人用
メモリーカード59	ブロック数未定
備考	モデム対応・キーボード対応

ゲームキューブ初のオンラインゲームとして注目を集めている『PSO』。今回は、先月のゲームショウで公開された新ステージと新キャラクターを紹介しよう。

追加された新ステージ&新キャラクター公開！

DC版にはなかった、新ステージの「密林（仮称）」。ステージ内に高低差があり、立体的なステージとなっている。滝のように水が降り注いでいたりと、雰囲気も大きく変わっているのだ。



うっそうと木が生い茂るジャングルだ



2〜4人で会話をしながらプレイできる



新たな敵キャラも登場するようだ


一面の緑がとてもきれいなステージだ


もちろん新たなボスキャラも登場する


遠くに海が見える。キモチのいい場所


水のエフェクトも非常にキレイ

PHANTASY STAR ONLINE

BOSS ガル・グリフォン



新ボスキャラクター。名称は開発中の仮称。ステージのイメージにに合わせて、今までのボスよりも動物的なデザインとなっている。



巨大なフクロウのようなボスキャラクター。攻撃方法も今までのボスとは違う



いったいどのような攻撃をしてくるのか？ 実際に戦って味わおう

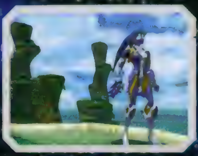
フォーマー

ヒューマン種族の男性フォース。精神力が高く杖系の武器が得意。




ヒューキャシール

アンドロイド種族の女性ハンター。攻撃力が強く剣系の武器が得意。




レイマール

ヒューマン種族の女性レンジャー。命中度が高く銃系の武器が得意。




RUNE ルーン（仮）

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	RUNE(仮)
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	今冬予定
価格	6800円
ジャンル	カードアクションRPG
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	ブロック数未定

発売の待たれるカードアクションRPG『RUNE』。今回は主人公である、皇女カティアの成長要素と物語の導入部について紹介していくことにしよう。

鍵を狙う謎の女グローリアとカティアの関わりは?!



カティア

王の不在に襲った危機に立ち向かう皇女。鍵の秘められた力を解放する



グロリア

カティア同様、鍵を探す謎の女。その素性は闇に包まれている

カティアは鍵を手に入れることでレベルアップしていく

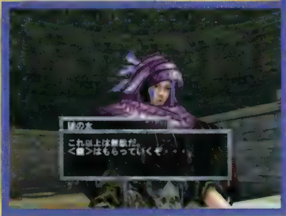
カティアは冒険の中でストーリーの中枢となる「鍵」を入手することでレベルアップしていくんだ。でもその「鍵」を、カティアだけでなく謎の女グロリアも狙っているらしいぞ。





宝箱から鍵を入手。これでレベルアップができる







カティアの前に現れた謎の女

果たして、その正体は?!一体誰なのか？

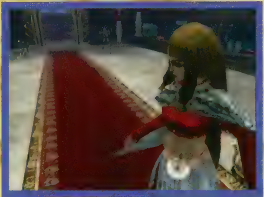
ジュルベール王を探して、伝承にある5つの鍵を集めていくのだ

王不在のオランジュ王国は、発生した黒い霧と、霧とともに現れた異形の者により危機的状況に。留守を預かったカティアは「鍵」の秘められた力を解放し、カードを使って異形の者たちとの戦いに身を投じるのだ。



ジュルベール王

カティアの父。大陸の異変を調査すべく遠征隊を率いており城を留守にしている



鍵の無事を確かめようとしたカティアの前に



異形の者たちが現れ、戦闘に突入する



カティアはカードを使い敵と戦っていく

カードはクラスチェンジしたり、複製を作ることも可能だ。

カティアの使うカードは、異なるクリーチャーへ変身する能力を持っているんだ。カードを使って経験値をためることで、他のクリーチャーへクラスチェンジをすることができるぞ。しかも、1種類のカードがクラスチェンジによって変身できる種類は、1つとは限らないんだ。より強力なカードを作っていくために、このクラスチェンジは欠かせないと思うぞ。



カードの複製もできるのだ



編集ポイントでクラスチェンジができるぞ



たまった経験値でクラスチェンジが可能に



マップクリアでご褒美カードももらえる

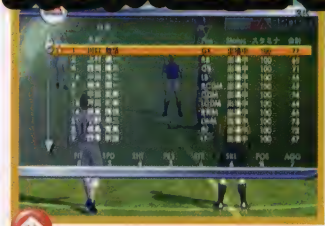
FIFA2002 Road to FIFA WORLD CUP

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	FIFA2002 Road to FIFA WORLD CUP
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日	11月15日より発売中
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	29ブロック

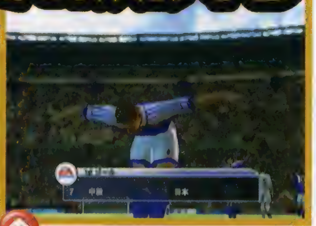
11月7日に行われた日本VSイタリアの試合に先駆けて（現在は11/5でっす）このゲームでシミュレーションしてみました。そんな楽しみ方もアリですよ。

2002年日本代表の目指す道を模索する

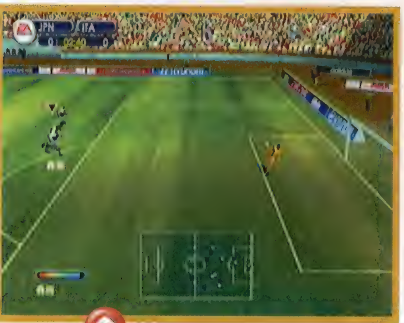
日本代表は右写真のメンバーでスタート。イタリアの速いパス回しに翻弄されながらも、先に点を取ったのは日本!! 実際に操作して、かなり盛り上がる展開でしたよ。



2002年はこの布陣で幕開けだ



決めたのは中田です。さすが!!



イタリアの速い攻めにたじたじ…



前半こぼれ球を中田がシュート



フリーキックはこんな感じで

オリジナル選手を作ってみよう

このゲームの楽しいところは、オリジナルの選手やクラブ、リーグなどをエディットできることにあるんだ。しかもかなり細かい設定ができるので、君が所属する草サッカーチームなんてのも出来ちゃうんだ。ぜひ、オリジナルクラブで挑戦してみよう。



顔の設定も細かくできます。国籍だって選べちゃうんだから

SSX TRICKY

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	SSX TRICKY
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日	12月27日
価格	5800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	5ブロック使用

軽快なBGMとノリノリなDJで盛り上げてくれるこのゲーム。ぜひTVの音量は大きめで楽しんでほしいな。滑っている快感とあわせて最高の気分になれるぞ。

ノリノリのBGMで滑る快感を味わえ!

選べるプレイヤーキャラやボード、衣装などは、ゲームの進行具合によって増えていくんだ。何回もプレイを重ねていくと、いろんなことが楽しめちゃうってわけ。2P対戦も盛り上がるからトライしてみてね。



ムービーで、映像や開発者の話も収録だ



キャラの衣装なども条件を満たせば増えていくのだ。奇抜なものもあって楽しいぞ



2P対戦はこんな画面に。2人でトリックを決めあうのも楽しいぞ

3つのコースを紹介しよう!!

Garibaldi ●ガルバルディ

最初はこのコースで楽しもう。とはいってもスタート直後の急勾配には目がくらみそうだ



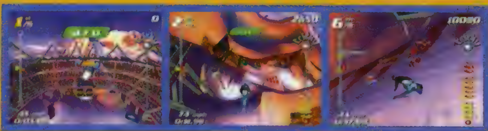
Snowdream ●スノードリーム

夜のコースが楽しめる。連続してうねるコースはトリックの決め所もたくさんあるぞ



Elysium Alps ●エリジアムアルプス

3つのコースの中では最長かつ難易度の高いコースだ。ここを制覇して先に進もう





【GBアドバンス】

タイトル	スーパーマリオアドバンス2	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	12月14日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		ワンカートリッジプレイ対応

スーパーファミコンで大人気だった『スーパーマリオワールド』が、GBアドバンスで楽しめちゃう！ 単なる移植ではなく、今回はマリオとルイージの能力に違いがあり、しかも好きな方を選べるようになったんだ。前作と同様、『マリオブラザーズ』モードも収録されているよ！

ヨッシーたちとピーチ姫を助けるために冒険だ！

マリオとルイージは、ピーチ姫と恐竜ランドのヨースター島へやって来ましたが、ピーチ姫が突然姿を消してしまったのです。島中を探し回った2人は、不思議な卵を見つけました。中からヨッシーと名乗るドラゴンが出てきて「カメの姿をした化け物（クッパ）が現れて、魔法で僕たちを卵に閉じこめたのです」と話しました。ピーチ姫をさらったのも、きっとクッパの仕業です！ 2人は、ヨッシーたちとピーチ姫を助ける冒険の旅に出発しました。



「？ブロック」を叩くとヨッシーが出現することも



ヨッシーは、マリオたちを助けてくれる頼もしい恐竜だ

恐竜ランド全景



ルイージも選べるよ！



ルイージは、SFC版『スーパーマリオワールド』で2プレイヤー用のキャラとして登場したけど、今回はマリオとルイージの好きな方を選べるようになったんだ。ルイージはジャンプ力が高いなど、マリオとはちょっと能力の違いがある。コースごとにキャラクターを選び直せるから、上手に使い分けよう。

ルイージの特徴

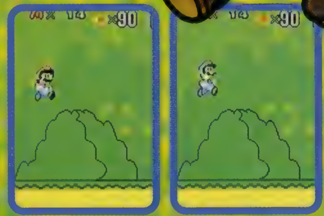
- ジャンプ力はマリオより高いがスピードは遅い
- ファイアボールがマリオよりも高くバウンドする
- ヨッシーに乗った時に食べた敵を吐き出しやすい
- 水中で沈みにくい



キャラクターは、マップ画面でRボタンを押せば交替できるんだ



ルイージは、ジャンプした時の滞空時間が非常に長いのも特徴だ



ジャンプしたときの高さの比較。ルイージの方がちょっとだけ高い



こちらはファイアボールの弾み方の比較。マリオの方が弾まない

biohazard

ゲームキューブへの独占供給が決定した『バイオ』シリーズ。未発売の『バイオ0』を含め、今まで発売された全タイトルが登場する。第1弾が新生『biohazard』だ。

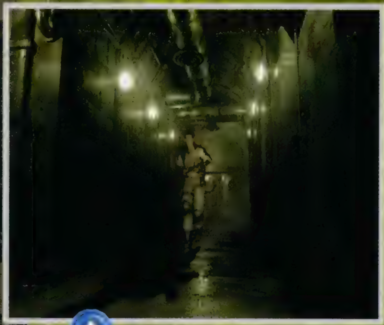
【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	バイオハザード
発売元	カプコン
発売日	2002年3月22日予定
価格	未定
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定



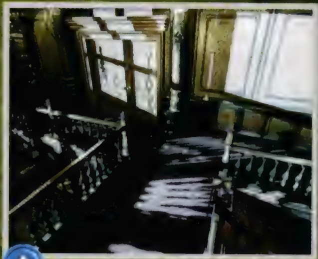
驚異的なクオリティのグラフィックが恐怖を演出する。



96年にPSで発売され、一世を風靡した『BIOHAZARD』。GC版の本作は、基本的な内容は変えずに、新たなる恐怖の演出が盛り込まれた作品となる。旧作とは比較にならないほどの美しいグラフィックを見ても分かるとおり、完全なる生まれ変わりを果たしていると言えるだろう。そんな生まれ変わりを象徴するのがタイトルロゴ。あえて小文字で表記することで、それを示しているのだ。



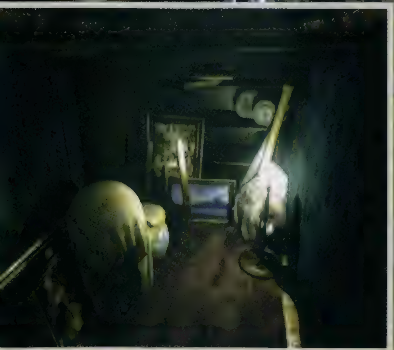
↑主人公のひとり。特殊部隊のクリス



↑雷光により明るく照らされる

↑見た目のスプラッタ系な恐怖ではなく、ゲームだからこその恐怖を表現する

↓角を曲がる時、ドアを開ける時。その先に何があるのか分からない恐怖が…

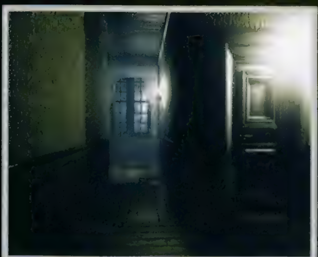


↑より「生」のリアル感を演出するために、さまざまな手が加えられている



↓画面からは、じっとりとしめったような、イヤな空気がつたわってくる





↑直角な角が連続しているL字型の通路。見通しが悪い分、恐怖感がつのる

『biohazard』オフィシャルホームページ

この作品を手がけている「三上工房(本作ディレクターであり、開発部長である三上氏が率いるカプコン第4開発部のこと)」。その第4開発部が、自ら手がけているこだわりのホームページを紹介しよう。誌面では伝えられない動画ムービーをはじめ、新生『バイオ』に対するこだわりがうかがえる。

http://www.bio-b.com



←ホームページのトップ。9月に行われた発表会の模様や、ゲーム作りへのこだわりなどが閲覧できる。毎週金曜更新



←「生」の感覚をユーザーに伝えるための様々な工夫がうかがえる。また、動画ムービーも公開されているのだ

NINTENDO DREAM

ハイパースポーツ2002 WINTER

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	ハイパースポーツ2002 WINTER
発売元	コナミ
発売日	2002年1月31日
価格	6800円
ジャンル	バラエティスポーツ
プレイ人数	1〜2人用
メモリーカード59	3ブロック

コナミのゲームキューブ第1弾は、このソフトに決定です。スキーにスノボにフィギュアスケートまで遊べちゃうこのソフトで、冬のスポーツを堪能しましょう。

コナミのゲームキューブ第1弾はコレに決定!

全10競技をプレイできるのだ!

収録競技数は全10競技。2人で遊べる対戦モードと1人で遊ぶトライアルモード、男女別にエントリーできるチャンピオンシップモードなどが収録されているぞ。東京ゲームショウに出展されていて、実際にプレイしてきました。来年の発売が楽しみだね。



グラフィックのこだわりはさすが!! 動きもとっても躍動感がありますよ

アルペン滑降(ダウンヒル)
高速かつダイナミックなゲーム性で、レースゲームに近い感覚のタイムアタックだ。

アルペン回転(スラローム)
操作はダウンヒルと同じだがクイックでテクニカルな操作感を求められるぞ。

スキージャンプ(ノーマルヒル)
バランス取りを重視したタイプのスキージャンプ。操作はアナログスティックダブル!!

スキージャンプ(ラージヒル)
連打によるパワフルなタイプのスキージャンプ。ダイナミックな感じが伝わるぞ

モーグル
クイックな操作性と、コマンド入力により演技を決めていく。日本女子に実力者あり!!

スピードスケート
もちろん連打でぶちかます。スピード勝負。コーナリングの強弱が勝負の分かれ目だ。

フィギュアスケート
リズムに合わせる音楽ゲームで演技を競う。美しい演技をバシっと決めてみよう。

ボブスレー
狭いコースで超高速レースゲーム。遠心力と戦いタイムアタックに集中するのだ。

カーリング
戦略性重視のゲームで、ほぼ実際のルール通りに進行し勝敗を決めるのだ。

ハーフパイプ
演出を重視したコマンド入力タイプのゲーム。技のセレクトも大事になるのだ。

2Pまで同時対戦可能だ!

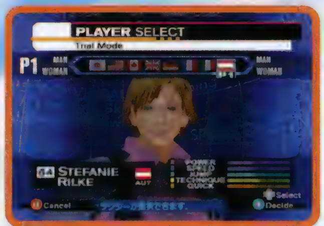
各競技は2人までプレイができて、ダウンヒルやスラローム、ボブスレー、スピードスケートなどは画面分割による同時対戦が可能だ。それ以外の競技はプレイヤーが交互にプレイを進めていくようになるみたい。相手のプレイも参考にして、記録を目指そうぜ。



ジャンプの瞬間。緊張の後には、きっと爽快なジャンプが楽しめるはず



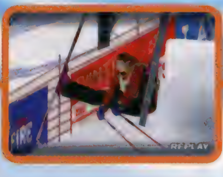
ジャンプ中です。このスピード感までも伝わってきそうでしょ



世界8ヶ国からエントリーができます。ぜひ日本選手でメダルを取ろう













ハイパースポーツ2002 WINTER

【GBアドバンス】

タイトル	ハイパースポーツ2002 WINTER
発売元	コナミ
発売日	2002年1月31日
価格	5800円
ジャンル	バラエティスポーツ
プレイ人数	1〜4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

そしてゲームキューブ版と同じ日に、ゲームボーイアドバンス版の発売も決まりました。こちらは通信ケーブルを使えば、最大4人まで同時対戦が可能になっているぞ。

ゲームボーイアドバンス版を同時発売!

全10競技がプレイでき、キューブ版と違う競技(リュージュ、バイアスロン、ショートトラック)などが楽しめるのだ。



コマンドをうまく入力すれば、技がバシっと決まっていくのだ



この冬はキューブでもGBAでもハイパースポーツを楽しめるね

マリオとルイージの新しいアクション!

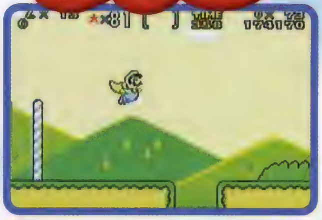
マリオ（ルイージ）のアクションといえば、ファイアボール攻撃が代表的だけど、この『アドバンス2』では、新しいアクションがいくつか追加されているので紹介しよう。特に、マント羽根というアイテムを取ると変身する「マントマリオ」では、空を飛んだり、マントを回転して敵を倒したりと、いろんなアクションができるんだ。

スピンアタック



敵を一撃で倒せる。大きなマリオ(ルイージ)になっていると、足元のブロックも壊せる

マントマリオ



マントを回転させて攻撃したり、空中に飛び上がって急降下やボディプレスができる

上へ投げる

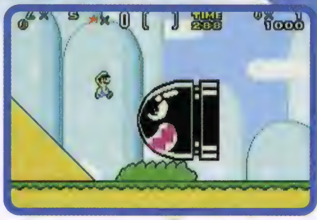


手に持ったコウラを上へ投げられる。高い位置にあるブロックを壊すときに使うアクションだ

冒険の始まりはヨースター島から

長い冒険の出発点となる、ヨースター島の画面を紹介しよう。まだ序盤なのでカンタンなステージ構成だけど、これから先に進むと仕掛けや分岐地点などが増えて、徐々に難しくなっていくのだ。

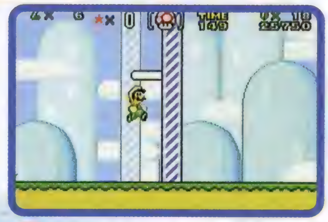




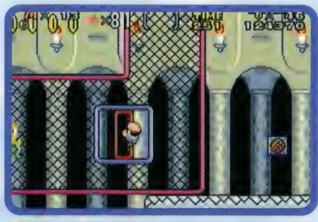
巨大なマグナムキラー。しゃがめば避けられるけど、上から踏んづけて倒すこともできるぞ



ドラゴンコインは、1つのステージで5枚集めると1UPするので、取り逃がさないように



ゴールした高さに応じてゴールスターがもらえ、100個集めるとボーナスゲームが!



ヨースター島のとりで。金網をよじ登って進むシーンもある。裏側にも回れるぞ



クッパの手下でヨースター島のボスである「イギー」。踏んづけるかファイアボールで倒そう



イギーを倒して、卵にされたヨッシーの仲間を助け出した。次の行き先はドーナツ平野だ!

今回も「マリオブラザーズ」モードが楽しめる!

マリオブラザーズ・バトル（2~4人用）

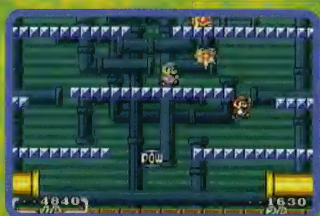
敵を倒して土管から出現するコインを取り合い、先に5枚集めたプレイヤーが勝ちという、対戦型のモードで、妨害プレイが盛り上がるぞ。カートリッジ1本でも対戦できるけど、人数分のカートリッジを用意すると、ゲームの読み込み時間がかからなくなるのだ。



敵を多く倒すのではなく、コインを5枚集めたプレイヤーが勝ちとなる

マリオブラザーズ・クラシック（1~4人用）

懐かしの『マリオブラザーズ』が楽しめるモード。4人までの協力プレイが可能で、土管から出現する敵を、パンチでひっくり返して蹴っ飛ばし、全滅させよう。人数分のカートリッジが必要になるけど、前作『スーパーマリオアドバンス』のカートリッジでもOKだ。



下から叩いたり上から踏みつけたりして、相手プレイヤーの邪魔もできる

Magical Vacation™
マジカルバケーション™

【GBアドバンス】	
タイトル	マジカルバケーション
発売元	任天堂
発売日	12月7日
価格	4800円
ジャンル	コミュニケーションRPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

いよいよ発売まであと少し!! GBAで思いっきりファンタジーの世界を楽しめるRPGがいよいよ登場するぞ。今回は戦闘と精霊について紹介していくことにしよう。

今月は戦闘と精霊について詳しく紹介していくぞ。

●まずは戦闘について紹介していこう。魔法がメインとなる戦闘は精霊の使い方が大事になってくるんだ。精霊の相性とも合わせて紹介していくぞ。

戦闘はコマンド入力型のターン制バトルだ!

戦闘はパーティで行うコマンド選択型のバトルだ。敵ターンと自分のターンを交互に戦っていくことになるんだ。

●コマンド●

●キック・パンチ
物理攻撃のコマンドでMPを消費しない

●ぼうぎょ
防御に徹底するコマンドだ

●にげる
バトルから抜け出すコマンドだ

●アイテム
アイテムを使うにはこれだ

●魔法
バトルのメインになるのは魔法。各キャラの持っている魔法を使用できるぞ。その際にはMP(マジックポイント)を消費する

●戦闘画面の見方●



●敵モンスター ●ステータス ●味方パーティ ●バトルコマンド ●HPバー

パーティは敵、味方ともに参加するメンバーが増えて、最大6人まで編成することができるんだ。その際、前衛、後衛に分かれることになり、後衛からの直接物理攻撃などは届かない場合などもあるぞ。

魔法をメインに使って攻撃していくぞ!

バトルのメインはやはり魔法。魔法は精霊と関係があり、精霊の相性によって効果が変わったりすることもあるんだ。

●精霊を召喚して、魔法の威力をあげよう!

魔法はそのまま使うこともできるけど、精霊を召喚して使うことで、より威力のある魔法攻撃をすることができるんだ。まずは精霊の相性を紹介しよう。



精霊を召喚するとバトル画面の脇に精霊が登場するぞ

●精霊の相性と種類

精霊の相性だ。矢印の向いている方が得意な精霊。向いていない方が苦手な精霊だ。この相性をよく考えて魔法を使おう



●精霊の属性にも気をつけて使おう!

敵の使う魔法の属性が、こちらにとって得意な場合は、精霊を召喚しなくても魔法攻撃単体で、大きなダメージを与えることができるぞ。逆にこちらにとって苦手な場合は強力なダメージを受けてしまうので、相手の属性をよく見極めて戦うようにしよう。



得意な属性なら魔法攻撃で大ダメージを与えることができる

●戦闘では精霊コンボを使っていこう!

パーティで同じ属性を使うキャラ同士で精霊を召喚し、その精霊と同じ属性の魔法を使えば、精霊コンボにより、威力の大きい魔法を使うことができるぞ。ボス戦などでは有効な手になりそうだ。

●精霊を増やせば威力はこんなにあがるぞ!

精霊は敵味方関係なく画面に7体まで召喚することができる。召喚した際に同じ属性の魔法を使うことで、下の表のように威力が増していくぞ。敵が同じ魔法を使うと強力なダメージを受けるということもあるのだ。

精霊の数	1	2	3	4	5	6	7体
魔法の威力	2	4	8	16	32	64	128倍

召喚した精霊は、敵、味方関係なく同じ属性の魔法を使った後に画面からいなくなってしまう。敵と同じ属性の場合、敵より先に使うことが必勝条件かもね

16種類の精霊を紹介するぞ。君はまずどの精霊を選択する?!

●では、ゲームに登場する16種類の精霊について紹介していくことにしよう。プレイヤーはゲーム開始前に1つの精霊を選ぶことができるんだ。

火の精霊・トースト
火の魔法を使った攻撃ができる。バランスよく初心者向けの精霊ともいえるぞ。
LV1 コールトースト　トースト1体をバトルに召喚
LV2 ホットグリル　敵1体に炎を投げつける

風の精霊・エア
風の魔法を使える。使うとキャラの速さがあがる効果のあるものも
LV1 コールエア　エア1体をバトルに召喚
LV2 アウラー　敵1体をつむじ風で攻撃する

毒の精霊・ブー
毒の魔法を使える。毒は追加ダメージを与えることができるぞ
LV1 コールブー　ブー1体をバトルに召喚
LV2 ポアプル　敵1体にダメージ/毒効果あり

美の精霊・パウダー
美の魔法を使える。使うと相手をマヒさせる能力も持っているぞ
LV1 コールパウダー　パウダー1体をバトルに召喚
LV2 レッドローズ　敵1体にダメージ/マヒ効果あり

石の精霊・フリント
石の魔法を使える。使うと、味方の守備力アップの能力も持っているぞ
LV1 コールフリント　フリント1体をバトルに召喚
LV2 ライムロック　敵1体に石を落とす

刃の精霊・スラッシュ
刃の魔法を使える。敵1体にダメージを与えるものが多いレベルアップで強力な魔法も
LV1 コールスラッシュ　スラッシュ1体をバトルに召喚
LV2 コンカッセ　前衛の敵1体を切り刻む

音の精霊・ハミング
音の魔法を使える。使うと相手を眠りに誘う能力を持っているぞ
LV1 コールハミング　ハミング1体をバトルに召喚
LV2 魂のレクイエム　敵1体にダメージ/眠り効果あり

虫の精霊・バズ
虫の魔法を使える。使うと、相手の力を下げる能力を持っているぞ
LV1 コールバズ　バズ1体をバトルに召喚
LV2 かなぶん　敵1体をかなぶんが襲う/力ダウン効果あり

木の精霊・スティック
木の魔法を使える。相手の精神を下げ、魔法を効きやすくするぞ
LV1 コールスティック　スティック1体をバトルに召喚
LV2 どんぐりんこ　敵1体にどんぐりを投げる/精神ダウン効果あり

獣の精霊・ガル
獣の魔法を使える。動物の力を借りて攻撃することができるぞ
LV1 コールガル　ガル1体をバトルに召喚
LV2 タカのちから　敵1体にタカの力を借りて攻撃する

古の精霊・クロック
古の魔法を使える。相手の速さを低下させ、戦闘を有利にすることができるぞ
LV1 コールクロック　クロック1体をバトルに召喚
LV2 ねじロボ　敵1体にねじをとばす/速さダウン効果あり

水の精霊・フロー
水の魔法を使える。一度のたくさんの相手に攻撃できる魔法があるぞ
LV1 コールフロー　フロー1体をバトルに召喚
LV2 ブルーカスケード　横2マスの敵を水芸で攻撃/守りダウン効果あり

雷の精霊・テスラ
雷の魔法を使える。攻撃して、うまくいけば相手をしびれさせる場合もあるんだ
LV1 コールテスラ　テスラ1体をバトルに召喚
LV2 バチバチ　たて1列の敵に電撃/しびれ効果あり

主人公が最初から選べない精霊

闇の精霊・ニルヴァ
愛と光以外の全ての精霊に強い
ガナッシュ　ガナッシュが持っているんだ



愛の精霊・ウイッシュ
全ての精霊に得意、苦手がない
ペシュ　ペシュが持っているみたいだぞ



光の精霊・ルクス
クラスメートの中にも誰も使えるものがいないとか…?!一体、どこで見つかるのかな

果たしてこの3体の精霊は仲間になるのかな?!

Magical Vacation

自分の属性以外の精霊とも仲良くしよう！

最初に決めた精霊が基本的に主人公の属性になっていくんだけど、他の精霊とも仲良くなることはできるぞ。パーティで現れる敵キャラたちとの戦闘を有利にするために、たくさんの精霊と仲良くなっておいた方がいいと思うぞ。仲良くなる一例を紹介しよう。



木の精霊スティックと出会った。話を聞いてみることにしよう



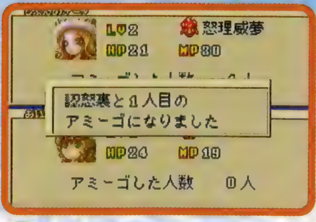
まつぼっくりをほしがっているぞ



これで仲良くなれたみたい

通信で友達の能力をもらっちゃおう!!

また通信ケーブルを使って、友達の主人公をアミーゴにすることで、その魔法を覚えることができるんだ。通信で「レッツアミーゴ」を選択し、友達と通信してみよう。すると、友達のキャラがアミーゴに登録され、その魔法能力をキャラクターに追加することができるぞ。



友達のカートリッジと通信して、アミーゴに登録させてもらおう



友達の能力を覚えることができたぞ



違う魔法を覚えられたのだ

それでは物語序盤の紹介をしていくことにしましょう!

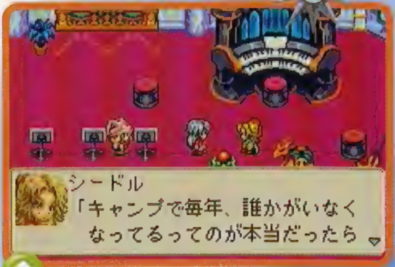
●それでは、いよいよ冒険の序盤戦を紹介していくことにしよう。楽しいはずの臨海学校が冒険への幕開けになるのだ。

●プロローグ●

魔法学校ウィルオウイスプの生徒たちが、楽しみにしていた臨海学校の日がいよいよやってきました。目的地はヴァレンシア海岸。クラスメイトたちは、着いたらどんなことをしようかなど、ワイワイ騒いでいますが、引率のマドレーヌ先生はちょっと不安げな感じです。そうとは知らない生徒たちはヴァレンシア海岸でおおはしゃぎ。そう、謎の生物が現れるまでは…?!



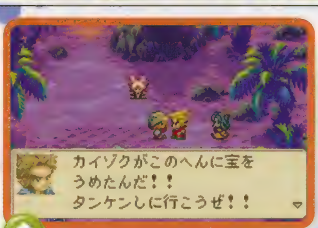
魔バスに乗って臨海学校へ



でも不安な噂もあるみたい

ヴァレンシア海岸に臨海学校に出かけるよ!

ヴァレンシア海岸についた主人公たちは、不思議な洞窟を見つけ、お宝探しをすることに。6人の仲間とともに探検するんだけど、なにやら洞窟の入り口には恐ろしげなことを言う人までいて、ちょっとヤな感じです。



男の子たちは宝探しを提案



でも宝箱はカラッポでした

謎の生物エニグマが現れ、生徒たちを襲い始めた!

しばらくして生徒たちの悲鳴が!! 海岸に謎の生物が現れ、生徒たちを襲い始めたのです。懸命に戦う主人公。でもクラスメイトたちは次々に倒れ、そして消えていきます。ピンチになった主人公の前にマドレーヌ先生が現れます。



敵に立ちはだかる先生



クラスメイトたちはどこに?!

そして主人公は違う世界にとばされてしまった…。

残された主人公は、洞窟の奥にある不思議な場所へと飛び込みます。すると、その先には、今まで見たことのない世界につながっていたのです。クラスメイトのひとり、ピスタチオと出会い、他の仲間を捜すことにしましょう。



精霊たちとも出会った



強い敵キャラも登場

たくさんのキャラが登場するよ!





FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム 封印の剣

【GBアドバンス】	
タイトル	ファイアーエムブレム封印の剣
発売元	任天堂
発売日	今冬予定
価格	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

次第に明らかになっていく、新しいファイアーエムブレムの世界。今回も新キャラの3人と新着画面を紹介していくことにしよう。

ファイアーエムブレム新世紀の幕開けはGBAより始まるー。

ゲームはこんな流れで進むぞ

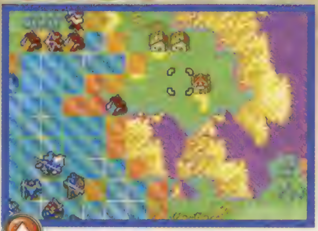
ゲームは従来のシリーズ同様、シミュレーションRPGのスタイルで進行する。味方と敵との交互のターンで戦略を競って、勝利条件を満たせばクリアになるぞ。



味方の軍を指揮しよう


バトルはこんな画面になるんだ


ハデな演出も多い


まずは自軍ユニットを移動させる



目標の敵に対して攻撃を仕掛ける


剣や魔法などで攻撃できる


戦闘で経験値を得られるぞ

レベルアップとクラスチェンジ

経験値などを積むことでユニットの職業をクラスチェンジさせることもできる。クラスチェンジをすれば、より強力なユニットにすることもできるので、積極的にクラスチェンジをさせよう



レベルアップしていけば


クラスチェンジの条件がそろえばチェンジできるぞ


より強力なユニットにチェンジだ


アレン 主人公ロイがいる、フェレ家につかえる騎士

ランス 同じくフェレ家につかえる騎士で信頼も厚い

シャニー エデッサ天馬騎士団の見習い騎士

様々なイベントとドラマ

ファイアーエムブレムシリーズの特徴は魅力的なキャラクターと、その壮大なドラマ性にあると言ってもいいだろう。練り込まれたストーリー展開が、プレイヤーを飽きさせず、どっぷりと、より深くゲームの世界にひたれるようになっているんだ。



山賊に狙われる前に村を訪問しよう



村人たちに感謝してもらえば…



いいアイテムをもらえることも



今回は一体どんなドラマか



ボスキャラとの戦いもあるぞ



【GBアドバンス】	
タイトル	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス 不思議のダンジョン
発売元	エニックス(企画・開発:チュンソフト)
発売日	12月20日
価格	5980円
ジャンル	ダンジョンRPG
プレイ人数	1人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

あのトルネコがGBアドバンスで大冒険!!

1993年に発売されたSFC用ソフト『トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～』は、『ドラゴンクエストIV』に登場した人気者の商人トルネコが主人公として活躍する、「不思議のダンジョン」シリーズの第1弾ソフトだった。本作は、99年にその続編として登場したPS版の完全移植作品だ。商人なのに冒険好きなトルネコは、幻の宝「しあわせの箱」を不思議のダンジョンから持ち帰った。しかしそれから半年が過ぎた頃、本来ならばダンジョンにしか現れないはずのモンスターが国中に…。トルネコが平和のために立ち上がる!



家族とともに平和なくらしを営んでいるトルネコ

ダンジョンのグラフィックなど、PS版と比較しても、全く見劣りしない


「不思議のダンジョン」とは?

①訪れるたびに地形が変化する

このゲームでは、トルネコが世界に起こった異変を解決するために、さまざまな地を探索していくことで物語が進んでいく。それぞれのダンジョンで与えられた目的を果たすために、何度もダンジョンに踏み込んでいくのだ。しかし、そのたびにダンジョンは地形を変え、入手できるアイテムも変化する。何回でも楽しめるというワケだ。


ダンジョンの同じフロアでも…


次にくると地形が変化しているのだ

②ターン制の行動

ダンジョンの中では、移動・攻撃・アイテムの使用などの行動1回につき1ターンを消費する。トルネコが動けばモンスターも1行動起こすので、慌てず無駄なく行動することが生き抜くコツなのだ。



ダンジョン内ではターン制の行動。トルネコがターンを消費すると

モンスターも行動を起こす。トルネコが動かなければモンスターも動かない


③アイテムの入手と使用

ダンジョンには数多くの危険があるが、貴重なアイテムもたくさん入手できる。このアイテムを上手く利用して、最も深い階層をめざして進んでいく。冒険を続けるうちに、強力な武器や防具、アイテムを発見できるはずだ。



ある意味、自給自足の冒険なのだ

④危険なワナ

ダンジョンには様々なワナが仕掛けられている。ワナは、トルネコが踏むことで作動する。周囲をも巻き込む爆発で体力を半減させる「地雷のワナ」や、頭上から大きな石がふってくる「落石のワナ」などイタイものが多いのだ。



落石のワナでダメージを受けたトルネコ

⑤モンスター

「スライム」など、『ドラゴン・クエスト』シリーズでおなじみのモンスターが約130体以上登場し、トルネコに襲いかかってくる。モンスターの中には、特殊な攻撃を仕掛けてくるものもいるので、気を抜くことができないのだ。

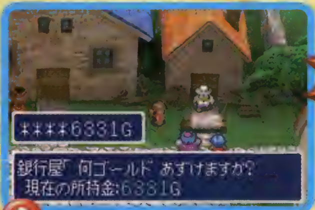
モンスターだらけの部屋もあるのだ


トルネコの冒険は村の発展とともにある!

トルネコはとある村を拠点として、世界に次々と現れる「不思議のダンジョン」へと冒険に出かける。ダンジョンで手にいれたアイテムを整理したり、記録をセーブしたりと、ダンジョン探索に必要な施設もあるんだ。村には、トルネコ一家のほかにも様々な村人や旅人たちが登場し、ヒントになる情報を教えてくれたり、新しいお店の開店を知らせてくれたりもする。物語とともに村も発展するぞ。



しあわせの箱を探しているという剣士



物語が進めば銀行が開店するぞ

トルネコの住む町



村にはいろんな施設や建物があるけど、初めからすべてを利用できるわけではないんだ。物語を進めていこう



屋敷のダンジョン

広場横のからくり屋敷が「不思議のダンジョン」と化した。序盤のダンジョンだけあってそれほど危険なモンスターはいない。遠隔攻撃用の矢がたくさん落ちているぞ。



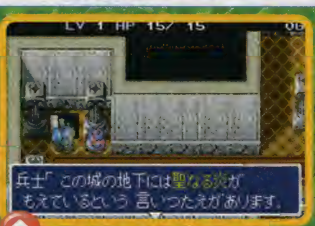
金庫を取ってくれれば銀行が開店する


壁の中を移動するゆうれいがいる



お城のダンジョン

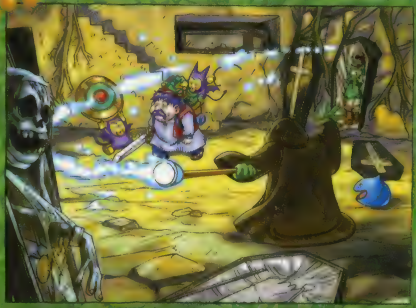
お城の地下が変化したダンジョン。特殊能力を持ったモンスターが多く出現するので注意が必要だ。杖を多く入手できるので、惜しまず使いながらダンジョンに挑もう。



聖なる炎を持って帰るのが目的だ



お金を奪っていくわらいぶくろ



墓場のダンジョン

奥深くにはパン作りの名人が眠る墓地。静かな墓地もモンスターの騒ぐにぎやかな場所となってしまった。ダンジョンに同行するパン屋の青年は戦闘には参加しないのだ。



パン屋の青年をお墓まで連れて行こう

次々と仲間を呼ぶ、ぐんたいアリ




バトルネットワーク ロックマン エグゼ2™

【GBアドバンス】

タイトル	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2	ジャンル	データアクションRPG
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用（対戦のみ2人）
発売日	12月14日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		マルチカートリッジプレイ対応

ロックマンが進化する!?スタイルチェンジの謎に迫る!

主人公・熱斗のネットナビとして、インターネットの電脳世界で活躍するロックマン。今回の『2』には、前作になかった「スタイルチェンジ」システムが盛り込まれているんだ。これは、ロックマンの能力が変化するというシステムで、プレイの仕方によって様々なスタイルになるというもの。どんなスタイルがあるか楽しみだよね。

スタイルチェンジはどうやって起こる?

ゲームをある程度進めていくと、ロックマンの進化を促進させるプログラムが組み込まれ、スタイルチェンジが起こるんだ。どのスタイルになるかは、プレイヤーの戦闘スタイル次第で決まるぞ。

タイプ別特典と属性

スタイルにはいくつかのタイプがあり、タイプごとの特典がある。例えば、ガッツタイプならバスターの攻撃力が2倍になったりするぞ。さらに特殊な溜め撃ち攻撃ができる4つの属性があるんだ。


電脳世界で活躍するロックマン



メニュー画面からもチェンジできるぞ



プログラムアドバンス発動!


プログラムアドバンスが発動したぞ

戦闘に使用すると様々な効果のあるバトルチップ。このチップを戦闘時に特定の順番で選ぶと、通常よりも強力なものに変化する「プログラムアドバンス」が発動する。システムは前作と同じだけど、さらに新チップが追加されているぞ。

ドリームソード


「ドリームソード」に変化した!


タテ3マス、ヨコ2マスを切り裂く

ストリームアロー


何のチップで発動したのかな?


巨大な槍が連射されるのだ!!

マシンガンパンチ


マシンガンパンチに変化した

すさまじいパンチの嵐を受けてみろ!!



STREET FIGHTER ZERO 3



【GBアドバンス】

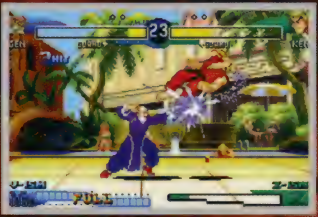
タイトル	ストリートファイターZERO 3↑(アッパー)	ジャンル	対戦格闘
発売元	カプコン	プレイ人数	1〜2人用
発売日	2002年1月予定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		マルチカートリッジプレイ対応

今だからこそ!2D格闘で熱くなれ!!

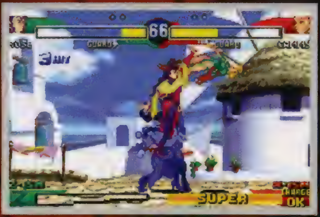
2D格闘で圧倒的な人気を誇る『ストリートファイター』シリーズ。本作は、今年春にアーケードで稼働した『ZERO3』シリーズの最新作をGBA版にしたもの。スーパーコンボはもちろん、格闘スタイルを選択できるイズムセレクトシステムなどが盛り込まれている。



選択可能キャラクターは36人。それぞれに特徴のあるファイターたちだ



初代『ストリートファイター』のゲン。必殺技がケンにヒットした



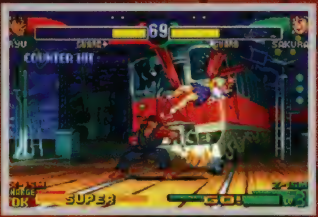
画面下のゲージのように、自分の戦闘スタイルに合わせたイズムが選択可能



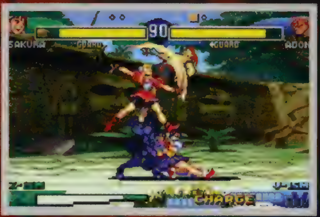
スーパーコンボで試合を決めれば、このような演出を見ることができる



女子プロレスラー、レインボー・ミカのシューティングピーチが炸裂!



豪鬼との出会いから、殺意の波動にめざめたリュウ。胴着の色が黒っぽい



2対1で戦う、ドラマチックバトルを楽しむこともできるのだ

あの「カプエス2」の3人も参加!

現在アーケードでも人気が高い『CAPCOM VS. SNK 2』で、新たに参戦した3人のキャラクターも登場。もちろんこの3人は、今まで発売されている他の『ZERO』シリーズにはいなかったキャラなので、新鮮な対戦が味わえるだろう。



『カプエス2』で使い慣れている人も?

MAKI マキ

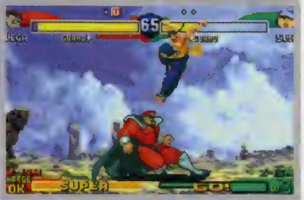


動きの素早いマキ。スーパーコンボを発動したが、果たしてヒットするか!?



ガイと同じく『ファイナルファイト』出身のマキ。戦闘スタイルも似ている

YUN ユン



『ストIII』シリーズに出ていたユン。弟のヤンはスパコンのみの登場か?



頭のキャップがトレードマーク。すばやさと手数の多さがユンの特徴だ

EAGLE イーグル



こん棒を振り回して攻撃するイーグル。『ストリートファイター』からの参戦



紳士的に見えるが、見かけのような紳士ではない。攻撃方法は熾烈なのだ



ブレスオブファイアII 使命の子
BREATH OF FIRE

【GBアドバンス】

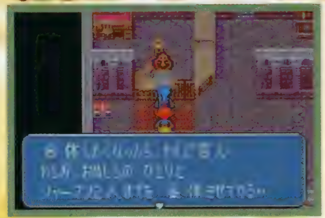
タイトル	ブレス オブ ファイアII～使命の子～	ジャンル	チェンジブルRPG
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	12月21日予定	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

とある事件をきっかけに天涯孤独の身となってしまう、主人公リュウ。彼の冒険が、今始まろうとしている！



合体システム大紹介！6人のシャーマンと合体だ！

今月は、レベルアップでキャラクターを強くする以外に、ステイタスなどの能力アップをさせることができるという「合体システム」について紹介しよう。ゲームを進めていくと、世界各地に散らばっているシャーマンと合体することができるようになる。全世界に6人いるシャーマンを発見し、合体オババの力を借りて合体できるのだ。シャーマンにはそれぞれ属性があり、キャラクターによって相性がある。合体時には、キャラクター1人に対して2人のシャーマンを付けることができるぞ。でも相性によっては失敗することも…。

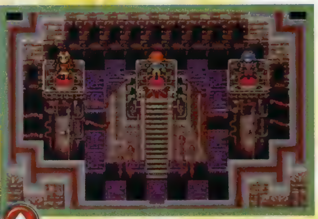


合体は、共同体の合体小屋で行われる。また合体の解除もここで行うのだ

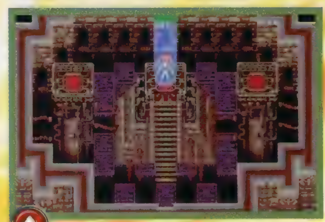


仲間のリンプーに、サナモとシンの2人を合体させてみよう





左がサナモ、右がシン。中央がリンプー



リンプーが光に包まれて、合体だ！



どうやら合体に大成功したようだぞ

ニーナ





合体をしたニーナ


特能のシェザーガで…


敵全員に真空の竜巻だ

ステン





合体後のステンの特技


「すりかえ」を選択すると…


敵が別のモンスターになる

ボッシュ




合体ボッシュの特技「らんしゃ」

リンプー

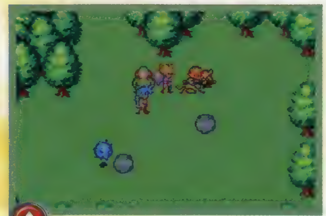



通常より攻撃力の強い合体リンプー

サブイベントも充実。アイテム交換もできる!

フィールドを移動中は、敵との戦闘以外に「釣り」や「狩り」などのサブゲームを楽しめる。ゲームを進める上で直接必要なものではないけれど、楽しめる上に、狩りや釣りでゲットした獲物を利用することができるので、役にもたつぞ。また、GBアドバンス専用通信ケーブルを使えば、友達とのアイテム交換も可能。ピンチになった時などに、回復アイテムをもらうこともできるよね。

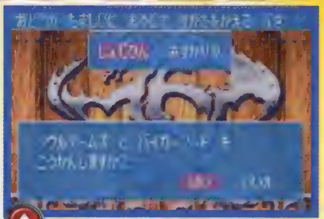

ボッシュとリンプーが先頭にいると…


狩りをすることができるんだ


リュウなら釣りを楽しむことができる


ゲットしたものは回復の道具にもなる


交換でアイテムがもらえることも


武器だって交換することができるんだ

カプコン＆ニンドリ共同企画

『ブレスオブファイア』イラスト大賞発表!

たくさんご応募いただいた作品のなかから、『ブレス』開発チームにみごと選ばれた3名の方、おめでとう! イラストは次号で紹介します。お楽しみに!

グランプリ

東京都 比留間栄二さん
●賞品目録
・開発者直筆イラスト＆サイン入り色紙
・『ブレス オブ ファイアII』ソフト
・ポスター2種+ポストカード3種（非売品）

準グランプリ

大阪府 安田直子さん（19）
●賞品目録
・『ブレス オブ ファイアII』ソフト
・ポスター2種+ポストカード3種（非売品）

努力賞

三重県 SEALさん（18）
●ポスター2種+ポストカード3種（非売品）贈呈

特別賞

奈良県 椿 由紀さん（15）
●ポスター2種+ポストカード3種（非売品）贈呈

NAMCO MUSEUM

【GBアドバンス】

タイトル	ナムコミュージアム
発売元	ナムコ
発売日	12月7日
価格	3800円
ジャンル	バラエティ
プレイ人数	1人用

1980年代前半までに登場した、ビデオゲームの記念碑的な作品が5タイトル収録されたソフトだ。お値段も3800円とお買い得!

ギャラクシアン

自機のギャラクシップを左右に操作して、迫りくるエイリアンの攻撃をかわして全滅させる、面クリア型の固定画面シューティングだ。ギャラクシップは、一度に1発ずつしか弾を撃てないので、無駄弾を撃たないように注意しよう。攻撃（降下）している時にエイリアンを撃墜すると、編隊を組んで待機している時に比べて得点が倍になるのだ。

ボス



待機中 60点
攻撃中 150～800点

レッド



待機中 50点
攻撃中 100点

バイオレット



待機中 40点
攻撃中 80点

グリーン



待機中 30点
攻撃中 60点



弾は一度に1発しか撃てないので、一撃必殺で倒そう



残り少なくなった敵は、一気に攻撃を加えてくるぞ



護衛を2機引き連れたボスは、まず護衛を先に倒そう



護衛を倒して最後にボスを倒せば、800点獲得だ

ギャラガ

ギャラクシアンの続編的な作品で、これも固定画面のシューティング。敵ボスが放つビームに吸い込まれて捕虜になった自機を取り返すと、横に2機連結した「デュアルファイター」攻撃が可能になる。4の倍数から1を引いた面は、チャレンジングステージとなっていて、倒した敵の数に応じてボーナス点がもらえる（全滅させるとさらに1万点加算）。

ザコ



待機中 50点
攻撃中 100点

ゴエイ



待機中 80点
攻撃中 160点

ボス



待機中 150点
単独攻撃 400点
2機編隊 800点
3機編隊 1600点

捕虜



待機中 500点
攻撃中 1000点



自機は一度に2発の弾を発射できるので、スピード感がある



チャレンジングステージは、敵がトリッキーな動きをする



ボスキャラが放つビームに吸い込まれて、敵の捕虜になる



捕虜を引き連れたボスを攻撃中に倒せば、デュアルファイターに!

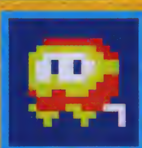
ディグダグ

ディグダグを操作して、ステージ内のモンスターを全て倒す、面クリア型のアクション。モンスターの倒し方には、モリを投げてポンプでモンスターをパンクさせるか、モンスターの頭上に岩を落として押しつぶすかの2種類ある。自キャラが敵や炎に触れたり、岩につぶされるとミスになる。岩を2つ落とすと、ステージ中央に野菜が出現してボーナス得点。

ファイガー



プーカァ



■ パンクさせた時の得点

	縦方向から敵を攻撃	ファイガーを横から攻撃
地上・1階目	200点	400点
2階目	300点	600点
3階目	400点	500点
4階目	500点	1000点



敵をポンプで膨らませている時は、すり抜けられるのだ



ファイガーがいったん立ち止まると、横方向に炎を吐くぞ!



岩を落として、一度に多くの敵をつぶせば高得点



岩を2つ落とすと出現する野菜は、このスタート地点に

ポールポジション

当時としては画期的な3D視点レースゲームとして、1982年に発表されたタイトル。コースは「NAMCO CIRCUIT」1つだけだが、まず予選としてコースを1周し、そのタイムによってグランプリでのスターティンググリッドが変わるなど、内容はなかなか本格的だ。残り時間がゼロになるまでにゴールインしないと、ゲームオーバーになるぞ。

コースマップ



⬆ヘアピンカーブが最大の難所で、ブレーキをかけないと曲がりきれない。ここを上手く抜けられるかがタイム短縮のカギだ



160キロくらいまで加速したら、ギアチェンジしよう



ヘアピンカーブではブレーキをかけて200キロ位まで落とそう



予選通過! あまりにタイムが悪いと予選落ちになるぞ



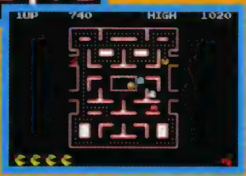
敵車やコース横の看板に接触するとマシンが爆発してしまう

ミズ・パックマン

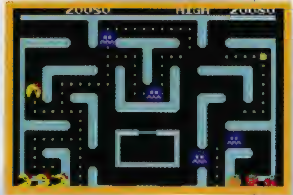
日本で大ヒットとなった『パックマン』は、アメリカに輸出されると日本以上の大ブームを巻き起こした。そのアメリカで『パックマン』の続編として開発されたのが、この『ミズ・パックマン』だ。モンスターを避けながら、マップ上にあるエサを全て食べればクリアで、パワーエサを食べると、モンスターが一定時間イジケて反撃が可能になるのだ。



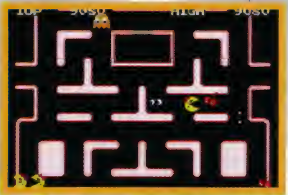
2種類の表示モードがある。これは「スクロール」



1画面にマップがおさまる「フルスクリーン」モード



ステージによって、モンスターがイジケる時間が異なるぞ



食べるとボーナス点がもらえるフルーツは、マップ上を動き回る

4種類のマップ



『パックマン』では1種類しかなかったマップが、全部で4種類に増えている。いずれも構造が複雑になっていて、難易度も高めだ。

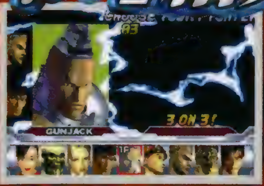
鉄拳 TEKKEN ADVANCE

【GBアドバンス】	
タイトル	鉄拳アドバンス
発売元	ナムコ
発売日	12月21日
価格	5300円
ジャンル	対戦格闘アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

『鉄拳』シリーズといえば、多彩なゲームモードが魅力のひとつだけど、このアドバンス版は今まで以上に盛り沢山! 今回は「3人タッグバトル」を紹介しよう。

「3人タッグバトル」紹介!

好きなキャラクターを3人選んでタッグを組み、相手チームとバトルを行うモードだ。バトル中に他のキャラクターと交代させることが可能で、チーム3人のうち1人でも体力がゼロになると負けになる方式だ。待機しているキャラクターは体力が少し回復するため、タッチワークが重要になるぞ。もちろん、このモードも通信ケーブルを使えば、対戦プレイが楽しめる。



⬅好きなキャラクターを3人選んでチームを組もう



⬅まず最初に登場するのは、ポールと吉光だ



⬅体力ゲージもそれぞれ3人分表示されている



⬆キングがダウン。このままでは体力がゼロになってしまうので、キャラを交代させよう



⬅キャラの交代シーン。ニーナが退場して…



⬆入れ替わりにシャオユウが登場。この交代シーンで形勢を逆転することもできるぞ

THE KING OF FIGHTERS EX NEOBLOOD

【GBアドバンス】

タイトル	THE KING OF FIGHTERS EX ~NEO BLOOD~
発売元	マーベラスエンターテイメント
発売日	2002年1月1日
価格	5800円（予価）
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

KOFはまだまだ生き延び続けます。というわけで、発売日が来年の元旦というめでたい日に決定いたしましたー！　初もうでの帰りはゲーム売場へゴー！

ついに全キャラクターが判明！KOF開催はもうすぐだ

謎の人物から送られる異種格闘技大会「キング・オブ・ファイターズ」の招待状。これを受け取った者だけが参加できる大会が、もうすぐGBアドバンスで開催！まったく新しいストーリーとは一体!?



基本的な画面構成などは「KOF2000」がベースになっているぞ



画面上のPowゲージは必殺技の使える回数を表わしている

基本ルール

プレイヤーは、3人1組のチームを作ってゲームを始める。試合は勝ち抜き戦で行われ、先に3人を倒したチームの勝ち。また、3人とは別に選んでおいたストライカーを乱入させて攻撃させることもできる（回数制限あり）。







『餓狼伝説』のラスボスとして登場した彼は、KOFの常連なのだ





残念ながら彼女の戦っている姿はおあずけ。どんな技を使うのか楽しみだね

ストライカーの使い方が勝敗を左右するのだ！



ストライカーとは、戦っている最中に指示をすると一瞬現れ、支援してくれるキャラクターのこと。今回は左に載せたキャラたちがストライカーとして登場するのだ。ピンチのときや相手がスキを見せたときに呼び出せば心強い仲間だが、使える回数（画面下のゲージがそれ）に限りがあるので、ここぞというときに使わないと効果がないぞ。正に勝負の行方を左右するキャラクターなのだ。



ストライカーの攻撃がヒット！この最中に追い打ちすることもできるぞ



キャラクターによって、ストライカーの能力も異なるのだ

サンサーラナーガ1×2

【GBアドバンス】

タイトル	サンサーラナーガ1×2
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日	12月14日
価格	4980円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用

ファミコン(1作目)とスーパーファミコン(2作目)でリリースされていた名作RPG『サンサーラナーガ』シリーズがいよいよ登場だぞ。

今月はサンサーラナーガ1の序盤の流れを紹介するぞ!!

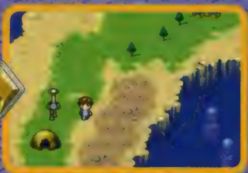
竜使いへの第1歩…のはずが…?



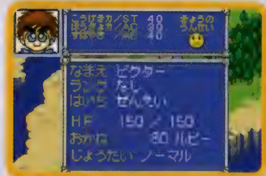
竜の卵だと信じられていたモノは、なんとダチョウの卵だった。ガックリ

オリッサの村で竜使いになる事を夢見ていた主人公は、村の宝である竜の卵を盗み出し、そのまま村を飛び出した。しかし、その卵はなんとダチョウの卵だったのだ…。今さら村には帰れず途方に暮れた主人公は、とりあえずダチョウの後をトボトボと追うのだった。


まずはダチョウを追いかけよう


ダチョウを追って洞窟にたどり着く

スタート直後は逃げまくれ!



スタート直後は装備も無く貧弱な主人公



とにかく敵に出会ったら逃げまくれ

ついに本物の竜の卵とご対面!!


洞窟に住む老人が、竜の産卵場である物を取ってくれば竜の卵をくれるそうだ

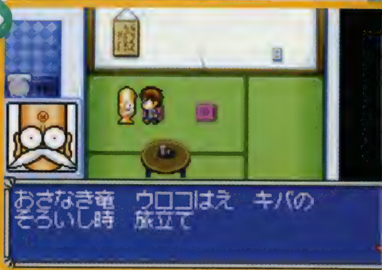

ある物を持ち帰れば、約束通り竜の卵をもらえる様だ。慎重に選ぼう

伝説の竜使い、アルシンハとの出会い


道に迷わないように、川をさかのぼろう


川沿いに店らしき建物が見えてきたぞ。あれがうわさの「はらたま」か?

何とか無事に、本物の竜の卵を手に入れることができた主人公。ここからいよいよ竜との冒険が始まるぞ。といっても、まだ竜は卵の中なのだが(笑)。暫し待たれよ!



彼が伝説の竜使いアルシンハだ

きびしい世界を生き残るための4カ条!!

とにかくこのゲームは、竜を連れて歩くまでがとても辛い! そんな序盤の注意点をピックアップしてみたぞ。この4カ条を肝に銘じよ!

勝てない相手と戦うな!



逃げることも、生きるための手段だ

危険な場所には近づくな!


都周辺の湖の深い所には入ってはダメ



湖の深い所には「みずねこ」が群で…

幼竜は体を張って守れ!

しばらく竜の卵を抱えて歩き回っていると、そのうち竜が生まれるぞ。一体どんな竜に育つのかは、君の育て方次第だ。がんばれ!



たとえ竜といえども子供の頃はか弱い生き物なのだ。大切に育ててあげよう

甘い言葉に気をつけろ!


世の中は決して良い人ばかりではない…





逆転裁判™

【GBアドバンス】

タイトル	逆転裁判	価格	4800円
発売元	カプコン	ジャンル	法廷バトル
発売日	発売中	プレイ人数	1人用

第3話『逆転のトノサマン』



チビッコに大人気のテレビ番組「大江戸戦士 トノサマン」。そのトノサマン役を演じる荷星三郎が、悪役であるアクダイカーンをトノサマンスピアー（トノサマンが番組中に使っている武器）で殺害したとして逮捕された。今回の依頼人は、被告である荷星三郎だ。

【1日目】探偵パート　事件と依頼

新米弁護士、成歩堂 龍一に依頼してきたのは、トノサマン役の荷星三郎。彼は、犯行が行われていた時間には昼寝をしていて、自分は犯人ではないと言う。翌日の法廷に備えて、犯行現場である英都撮影所で聞き込みをしよう。

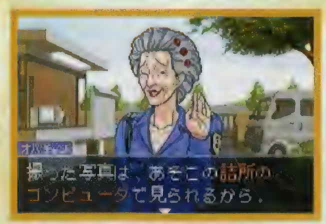




犯行当時は昼寝していたという依頼人



犯行に使われた凶器は、トノサマンが使う「トノサマンスピアー」らしい



英都撮影所の警備員は、犯行現場に向かうトノサマンを目撃したというが…

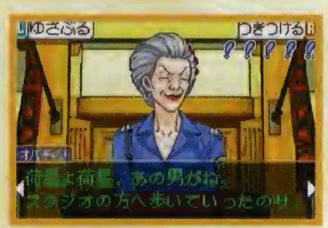


人の気配を感じたという撮影所のスタッフ。誰か部外者でもいたのだろうか?

【2日目午前】法廷パート　犯行可能な人物

検察側の証人として登場するのは、英都撮影所の警備員を勤めるオバチャン。彼女は、犯行当日に事件現場へ向かったのはトノサマン1人であると証言する。この証言が間違っていないとなると、依頼人の有罪はほぼ確実となってしまう。はたして他に犯行が可能であった人物はいないのだろうか…。

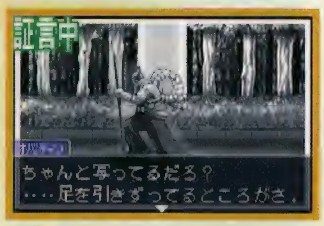




荷星氏が事件現場のスタジオへ向かっていったのを目撃したと証言する



しかし、オバチャンが目撃したのは間違いなく荷星氏だったのだろうか?



この写真は、午前中のリハーサルで足にケガを負った荷星氏だと言うが…



オバチャンの証言が矛盾していることを、法廷で指摘しなければならない

【2日目午後】探偵パート 目撃者現る

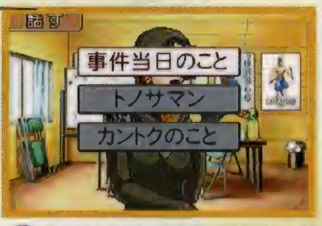
なんとか1日目の法廷を切り抜けたものの、問題はまだまだ山積み。事件当日に撮影所にいたことが新たに判明した、番組プロデューサーと監督にも聞き込みをしよう。そして、事件の瞬間を目撃したという新たな証人も登場する。



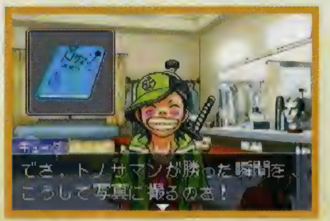


ずっと会議をしていたと話す番組の監督。本当なら犯人ではないのだが…


犯行現場をすべて目撃していたという大滝九太。なんとかして話を聞こう



かなりマイペースな番組プロデューサー。とりあえずアリバイを聞いておこう


トノサマンが勝った瞬間を、もれなくファイルしているとか。だとすると…

【3日目午前】法廷パート 九太が見たもの

まずは、犯行の可能性が浮上した監督が証言台に立つ。彼は会議中に席を立つ人はいなかったと言うが、それは本当なのか…? さらに2人目の証人である九太君は、トノサマンが悪人をやっつける瞬間を見たというのだが…。





会議中に席を立った人がいれば、犯行の可能性があることになるのだが…



いつもカメラを持っている九太君。カメラを持っていなかったと主張する



いったい九太君は何を目撃してしまったのだろう。とんでもないコトとは…

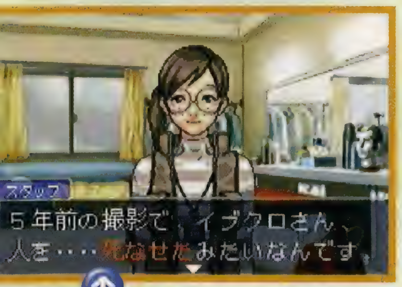


1枚だけ消してない写真がある!? それはいつ、何を撮った写真なのか?

【3日目午後】探偵パート 5年前の事故



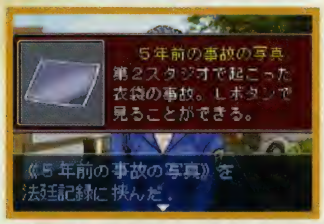
姫神が英都に来たのは5年前の事故の頃



被害者のイブクロ氏が人を死なせた!?



人気俳優であったイブクロ氏が人を死なせた事故は、姫神がもみ消したとか



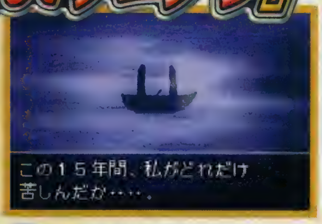
イブクロ氏のファンでもあるオバチャンから有力な証拠品を手に入れろ!

翌日が法廷の最終日となるため、何がなんでも真犯人の目星を付けなければならない。撮影所で最後の聞き込みに走る成歩堂は、5年前に起こったという事故のコトを耳にする。いったいこの事故が真犯人と繋がる手がかりとなるのか?


最終日の法廷に姿を現すのはこの人。荷星氏の無罪を証明できるのか!?

第4話『逆転・そしてサヨナラ』

とある湖で、男がピストルで撃たれて死亡した。容疑者として警察に逮捕されたのは、なんと成歩堂のライバルで、天才検事と言われている御剣 怜侍。『逆転裁判』最後のエピソードが幕を開ける!



物語の冒頭で流れる犯行シーン。なにか怨恨がからんだ殺人事件のようだ


ピストルを手にしているのは…!? あの天才検事、御剣 怜侍その人だ


テレビのニュース番組で事件を知る成歩堂。御剣が逮捕されてしまった



応募者全員サービス企画

2002年も任天堂キャラクターと一緒にすごそう!

ニンドリ特製 任天堂ゲームカレンダー2002





POINT 1 何セットでも申し込める

POINT 2 切りはなせば絵はがきに

POINT 3 12枚つづりのカレンダー

※サイズはヨコ20.4センチ×タテ10.6センチ





POINT 4 プラスチックのスタンド付き

POINT 5 必ず年内に自宅に届く!

絵はがきとしても使えるぞ〜!





しめきりは!!

12月1日(土)当日消印有効

締切迫る

収録ソフト一覧(予定)

- どうぶつの森(N64)
- ピクミン(GC)
- ルイージマンション(GC)
- ゼルダの伝説 ふしぎの木の実(GBC)
- マリオカートアドバンス(GBA)
- ワリオランドアドバンス(GBA)
- 黄金の太陽(GBA)

もはやニンドリ恒例の年末企画になった、任天堂ゲームカレンダー。今年もマリオやルイージ、リンクなど人気者に、とたけけやピクミンなど、ニューフェイスも加わって、さらにパワーアップして登場! もちろん今回も切り離せば絵はがきにもなっちゃうスグレもの。さあ、すぐに応募して、2002年を任天堂キャラたちと楽しくすごしましょう!!

あて先 ↓切り取って応募用封筒に貼るのだ

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部
「任天堂カレンダー」係
任天堂カレンダーを(　　　　)セット申し込みます

↑必ず記入してください

応募券 ↓この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう!

任天堂カレンダー 全員サービス応募券

住所

名前　　　　　　　　　　様

電話

任天堂カレンダーを(　　　)セット×**1000円分**
(　　　　　　)円分の切手で申し込みます

応募の方法

①申し込み1セットにつき、1000円分の未使用切手を用意しよう(カレンダー代および送料)。
②左下の応募券を切り取り、住所・名前・電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること(エンピツで書くのはダメだよ)。
③80円切手とあて先を貼った封筒に、①と②をまとめて入れ、あとはポストに入れるだけ。

応募の注意

- 1人何セットでもご応募できます。ただし、あて先に希望セット数を明記し、代金もセット数分の切手をお入れください。
例)5セットを申し込まれる場合…5000円分の切手応募券も必ず同封してください(コピー不可)。
- 切手が多めに入っていても差額は返却できません。また、1000円に満たない場合は応募を無効とします。
- カレンダーは年内に発送いたします。

※デザインおよび収録ソフトは変更することがありますので、ご了承ください

特製シール VOL.64

いよいよ発売の『スマブラDX』と人気の『ピクミン』シールだよ!

キミは「スマブラDX」の、どのキャラを使う? >>>





大乱闘スマッシュブラザーズDX
どうぶつの森+
ソニックアドベンチャー2 バトル
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン

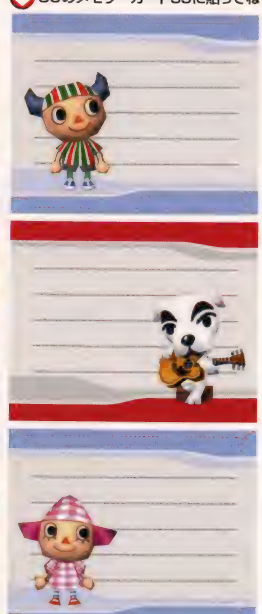
GCソフトのタイトルシール(プラスチックケースの背面に貼ってね)

こちらは人気の「ピクミン」シールだよ >>>





GCのメモリーカード59に貼ってね



「逆転裁判」だよ。メッセージシールに使ってね >>>



ゲームソフトファンクラブ3

GAME SOFT FUN CLUB 3

2002 1

ついに「スマブラDX」発売です。みんな対戦盛り上がっていますか?! 担当編集のマッシーです。マのキャラはマリオとゼルダ。もちろんマリオは黄色い色替えキャラで使用していまっせ。

スマブラ FanClub

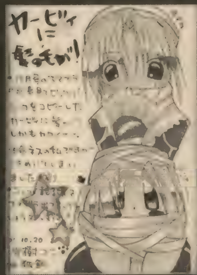
みんなはどのキャラがお気に入り? 好きなキャラを極めてね

引き続き、おすすめキャラのおすすめワザを教えてくださいね。

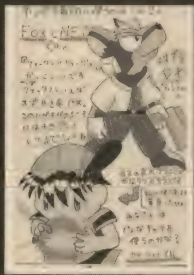
いや〜、スマブラって楽しいですな〜。ついつい時間を忘れて対戦しちゃいますよ。今回はBGMもとってもいいでしょ。N64版では隠し仕様で「サウンドモード」があったけど、今回もあるのかなぁ。さてさて、みんなのおすすめキャラとワザは何でしょうか?



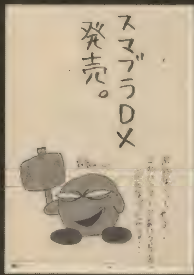
⬅神奈川県／まくらうどんさん。そうだ天高く舞い上がれヨッシーとサムス



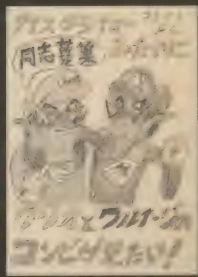
⬅埼玉県／狐月ろこんさん。いや、シークとゼルダの変身はすんごく好きです



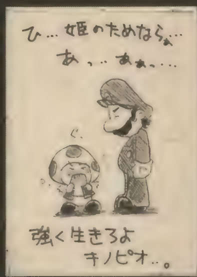
⬅広島県／ファイアルさん。フォックスの素早さは魅力だよね



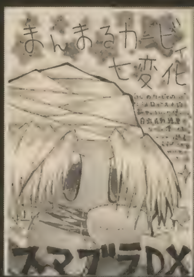
⬅鳥取県／オジャパメンさん。うわ、カービィわるそ〜。戦いたくないよぉ



⬅大阪府／GDAさん。ワルワリコンビを見てみたかったなぁ〜



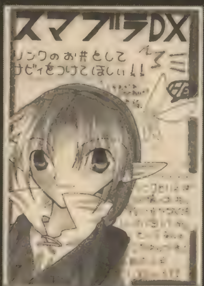
⬅埼玉県／さだきちさん。泣くなキノピオ。姫のために男はやらねばならぬ



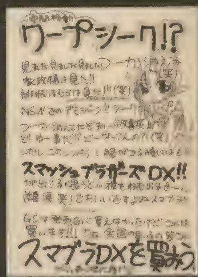
⬅静岡県／効果音さん。カービィのコピー姿は楽しい。みんなはどれが好き?



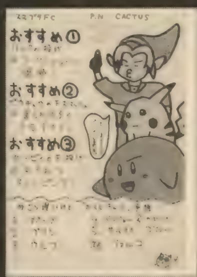
⬅東京都／日向壱葉さん。ファルコンからお金をまきあげ…いただくんですよ



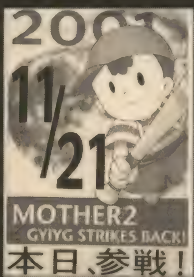
⬅和歌山県／早乙女らいむさん。ナビィがいればZ注目もできたりして…いいかも



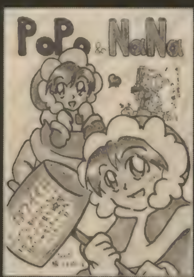
⬅神奈川県／鎌塚ほむらさん。シークもゼルダもこのワザは使えるんだよね



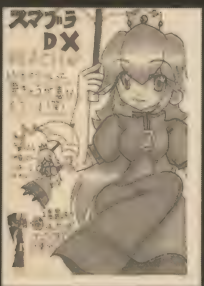
⬅東京都／CACTUSさん。カービィの下投げはとっても爽快なんだよね



⬅東京都／松崎シロさん。今回ネスにはどせんさんもいるから心強い?



⬅島根県／かさみどりさん。この2人のコンビネーションは完璧だよね



⬅東京都／霜村きたいむさん。確かに、下からのぞきたくなっちゃうかも(笑)

マリオファミリー FanClub

今年はマリパは出ないのでした

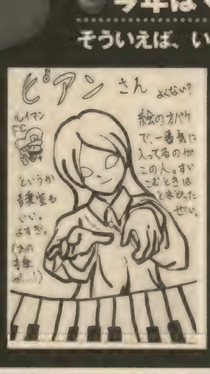
そういえば、いつもはマリパのシーズンなんだけど



⬆埼玉県／茉莉花さん。残念。でも必ずGCで出てくれるはずです



⬅茨城県／W党さん。いいな、マッシーもW党に入りたいよ。FC内W党結成ってことで



⬅福井県／みどりいづこさん。こちらルイマンからの新キャラですよ



⬅東京都／歩くヒトさん。ルイマンからお気に入りをあげてくれました

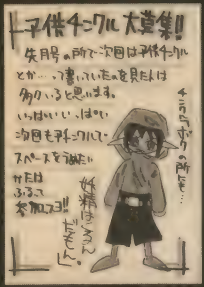


⬅茨城県／キノコ酒場さん。そう、めっきり見なくなってしまったキャラだよね

ゼル夫くん2001 FanClub

大変なお題にしてしまいました…反省

子供ガノン&チンクルといいうテーマだったのです



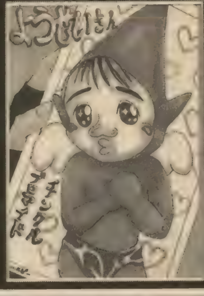
愛知県／伊藤あきらさん。子チンクルって言い方は…これ以上の短縮は厳禁です



福岡県／岩之宮眞湖さん。2人ともきっと子供のころは可愛かったに違いない…



愛知県／サルムント帝さん。以外と普通ぽい人のがはじけやすいっていうしね



岡山県／愛リーンさん。チンクルに貢わされたブロマイド…も、もやしたる（笑）

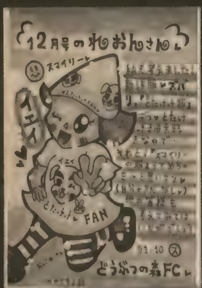


岐阜県／かよこさん。しまった子供ナボールには惹かれたかも

どうぶつの森 FanClub

来月は森十祭りもやりたいよね

なわけで、あなたが考えた服などの、デザイン案を募集です



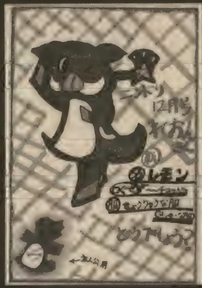
神奈川県／スマイリーさん。とたけけの服。これまたキュートでおしゃれ～



愛知県／絵師まさきさん。Gキューブな服はきっとあるよね。今から欲しいよ～



栃木県／コーディエさん。ロボさんの元カノってとこがいいですね～。「元」がね



栃木県／明日香さん。恐竜な服でヨッシー気分を味わえたりできるといいかも



愛知県／猫付き姫りとるさん。天使の服を考えてくれました

ファイアーエムブレム FanClub

ロイは強そう！ マルスを思い出す

新キャラ、シャニーを見て、セーラーマーキュリーを思い出す



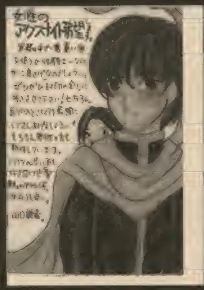
青森県／道音さん。ラクチェのようなキャラがまた出て欲しいよね



千葉県／高坂裕子さん。今回もまた魅力的なキャラがたくさん登場しますよ



静岡県／白桜ヒュイさん。細かいとこまでよく見てる！果たしてど～なるかな



香川県／山口雄貴さん。怪力女性のアクスナイトは頼りになりそうかもね

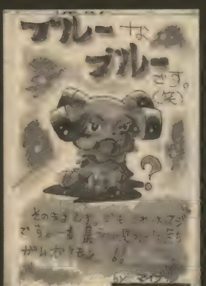


愛知県／ヌムさん。やっぱ、エトリアルって言っちゃうわ

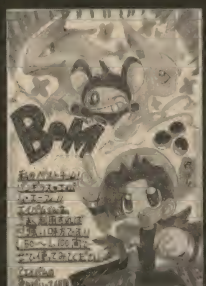
ポケモン FanClub

早く新作ポケモンに会いたい

色違いポケモンはみんないっぱい持っているんだね



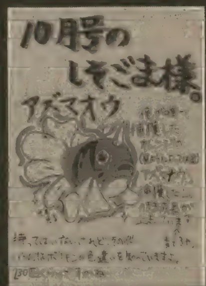
静岡県／マイブルさん。ブルーだけにブルーってか。いやわかりやすくてグー



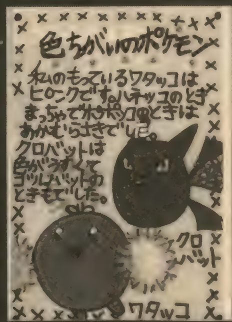
静岡県／森月ひざしさん。ベストメンバーはこの3体。エイパム使いなのだ



埼玉県／まるきのこさん。GBでの主力メンバーを描いてくれました



大阪府／雛菊姫さん。見ようによっては金というところがいいんだな、これが

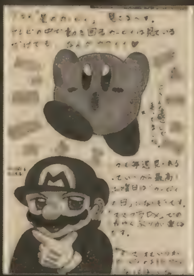


広島県／パチアミゼフさん。ピンクのワタッコっていいなぁ

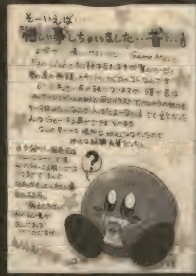
カービィFAN CLUB

ついに復活!! カービィファンのためのカービィファンクラブ

ゲームのネタやアニメのネタもOKです。どしどしハガキをくださいね



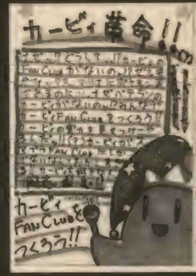
⬅愛知県／マリオ子さん。アニメは朝早いから編集者には大変ですよ



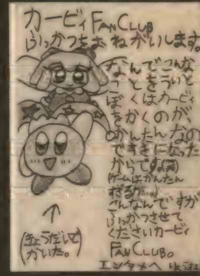
⬅岐阜県／へ。さん。カービィのサントラか。ちょっと調べておきますわ



⬅千葉県／小川零戦さん。アドレーヌファンもこちらにお願いします



⬅東京都／日向李員さん。ベテランカービィの為に復活いたしました



⬅大阪府／足立りょうまさん。描きやすいのもカービィの魅力だよね

MOTHER復活祈願委員会

スマブラでネス大活躍

というわけで、スマブラDXでネス使っていますか? どせんさを投げまくっていますか? 楽しいよね～



⬅埼玉県／さだきちさん。

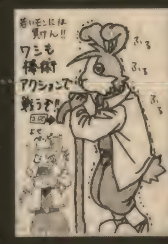


⬅静岡県／霜月祥さん。

スターフォックスFAN CLUB

ごめん、ちょっと縮小版

みなさん、スマブラDXやりました!! N64版ファンには必見のステージがあったでしょ。涙ものですよ



⬅福岡県／亀型さん。ペッピーだ



⬅岡山県／あさひさん。

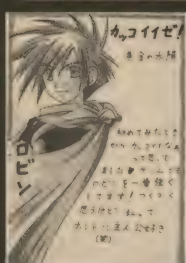
ゲーキャラランキング!!

ゲームキャラをジャンル別で応援しちゃうコーナーです

君の好きなキャラをジャンル別で応援しましょう。ハガキで応募してね。

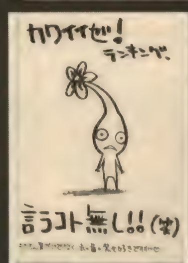
さて、いよいよ来月はゲーキャラランキング祭りです。今までの集計をポイント表示にして、一挙1ページぶちぬきでやっちゃおうって考えてます。まだまだハガキ受け付けているので、みんなの応援よろしくね。第1回のチャンピオンは誰だ?

カッコイイゼ! ランキング



⬅高知県／時咲りせらさん。今月は「黄金の太陽」でピックアップしてみました

カワイイゼ! ランキング



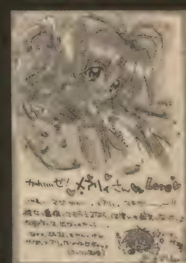
⬅神奈川県／万崎優さん。確かに。でもゲームでは投げちゃうんだよね～

セクシーだゼ! ランキング



⬅京都府／白鷺みかんさん。ゼルダ姫はセクシー初登場。マッツシーはうれしい限りです

カワイイゼ!ランキング2



⬅大阪府／月島樹葉さん。今月はもう1枚。「黄金の太陽」からのセレクトです

ハミ出しエンタメクラブ

ゲームのワクにとらわれないコーナーがココ、エンタメクラブです。何でもお葉書くださいね。

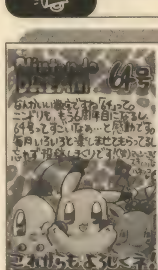
通巻64号おめでとうございます。名前が64ドリームだったら、もっとうれしかったですか?(千葉県／タータン)さん

64ドリームだけに通巻64号は記念でしたが、うれしいのは一緒です。こうなったら、次は通巻100号目指してがんばります。ってもあと36号ってことは丸3年か～。とってても長いかも。

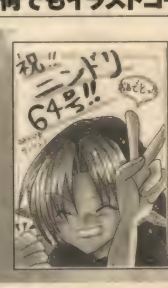
ゲームキューブのふたがとれました。これはいいんですか?そして何かに使えますか?(長野県／砂土原浩一)さん

気づきましたね。あれは実は自爆装置のスイッチで、他のハードが数日中に爆発します…というのは嘘で、最初の仕様でとれるようになっているんです。付け替え用のフタとか出たりしてね…、いや編集部も実は考えていますよ。

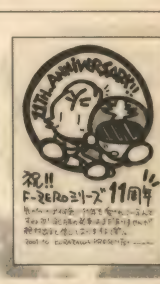
何でもイラストコーナー



⬅兵庫県／新谷ハルナさん。キュートポケモンでお祝いサンクス



⬅埼玉県／海馬鳴波さん。ありがとさんです。次は100号かな

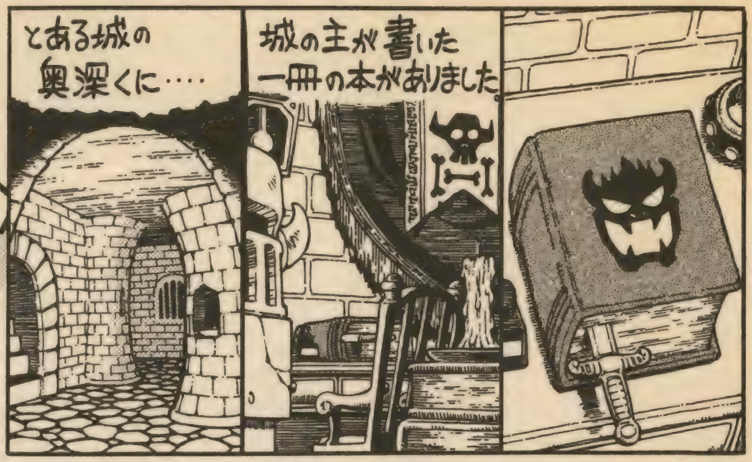


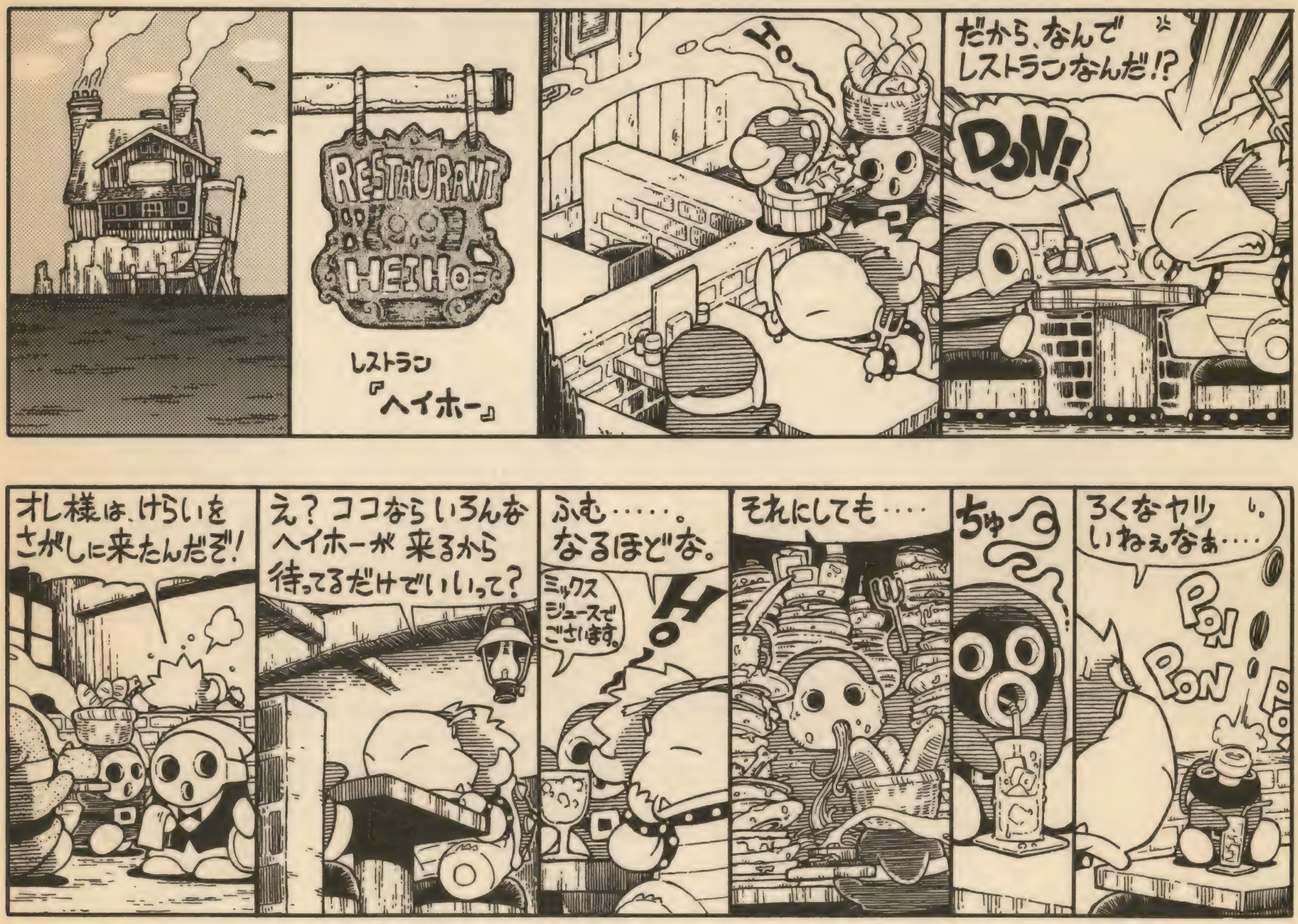
⬅福岡県／くらざわかずるさん。例の件、調べ中です。ゴメンね

ドリーム ドランカー DREAM DRUNKER WORLD ATLAS
A ZOOLOGY DICTIONARY



by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE







ヘイホー

←今月の主役はヘイホー族です。その無表情な仮面とシンプルな服装で、今やすっかりおなじみキャラになりました。2000年には『マリオテニス64』で、隠しキャラながら主役の1人に抜擢されております。



プロペラヘイホー



バルーンヘイホー

←ヘイホーは空を飛びます。でも飛べたからって何かするわけでもなく、ぼ〜っと物を運んだり、パチンコで遊んだりしているようです。



寒冷地ヘイホー



ヤリダンサー

←ヘイホーはあらゆる土地で暮らしています。北の国では手袋と耳当てを。南の国では、腰ミノに仮面のペインティング。どんな気候にも順応するようです。



かいふくヘイホー



せんすいかんヘイホー

←ヘイホーはいろんな乗り物を操縦します。でも、ヘイホーが乗り物を作っているのかは謎です。ちゃんと乗りこなせているところを見ると、結構知能が高い種族なのかも。



鉄球ヘイホー

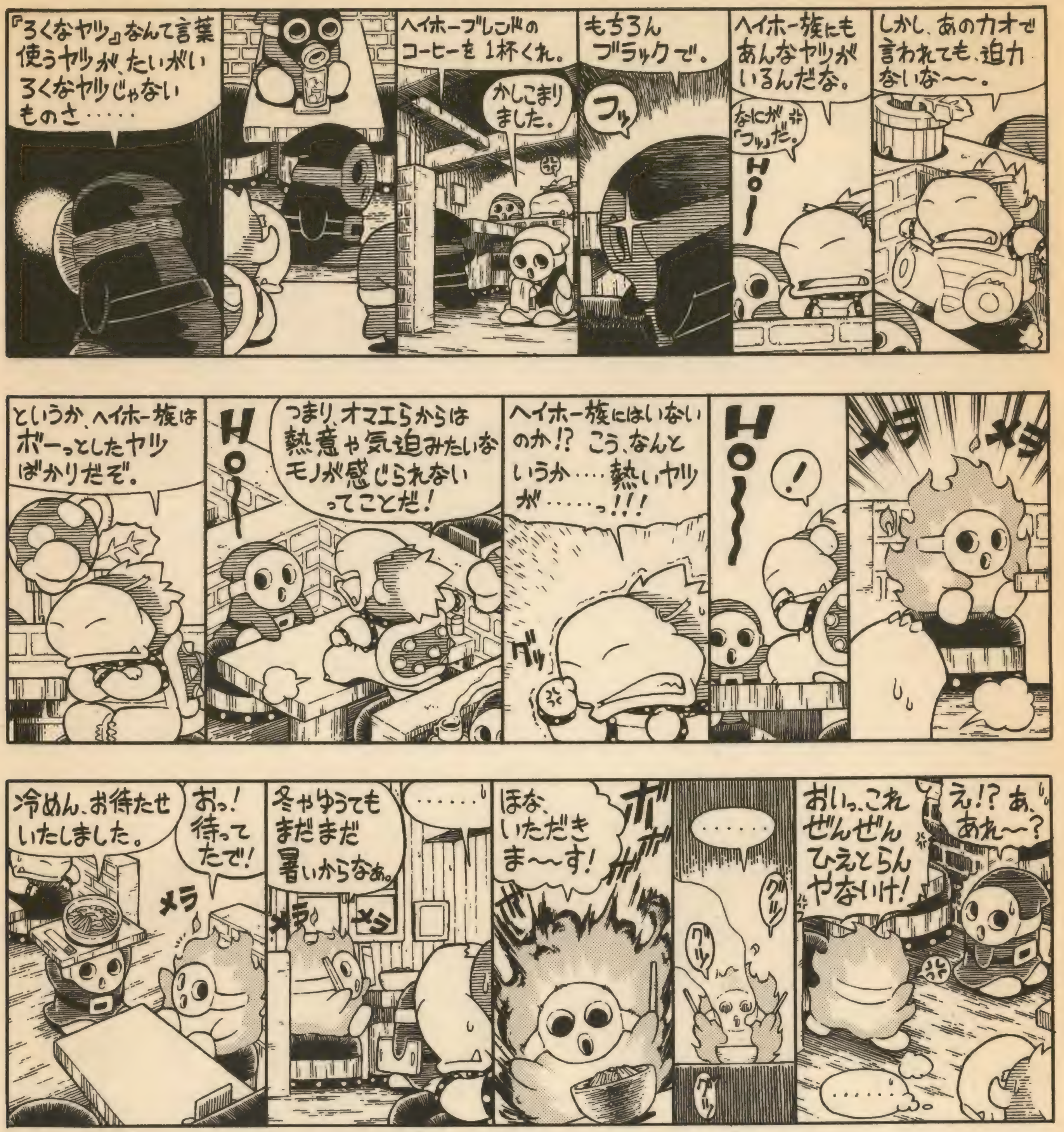


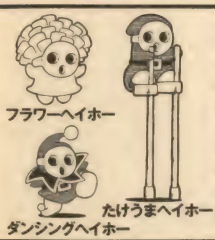
コマンドヘイホー

←ヘイホーは、時には武器も使います。でも、ほとんどがヤリやパチンコなどの原始的な武器です。武器が進化していないって事は、あまり争いを好まない種族なのでしょうか。

●今回はヘイホー族がテーマです。ドリームドランカーではおなじみのヘイホーも、最近は活躍の場が増えているようです。

このマンガはオリジナルストーリーです。ゲーム内容とは異なる部分があります。





←ヘイホーは楽しいことが大好きです。竹馬で遊んだり、踊ったり、花束をかぶってオシャレをしたりします。宙返りが得意なヘイホーもいて、結構みんな芸達者なようです。



←なかにはちょっと不気味なヘイホーもいます。ガスマスクを連想させる仮面をかぶったヤツや、「しにがみヘイホー」なんて怖いあだ名で呼ばれているヘイホーもいます。

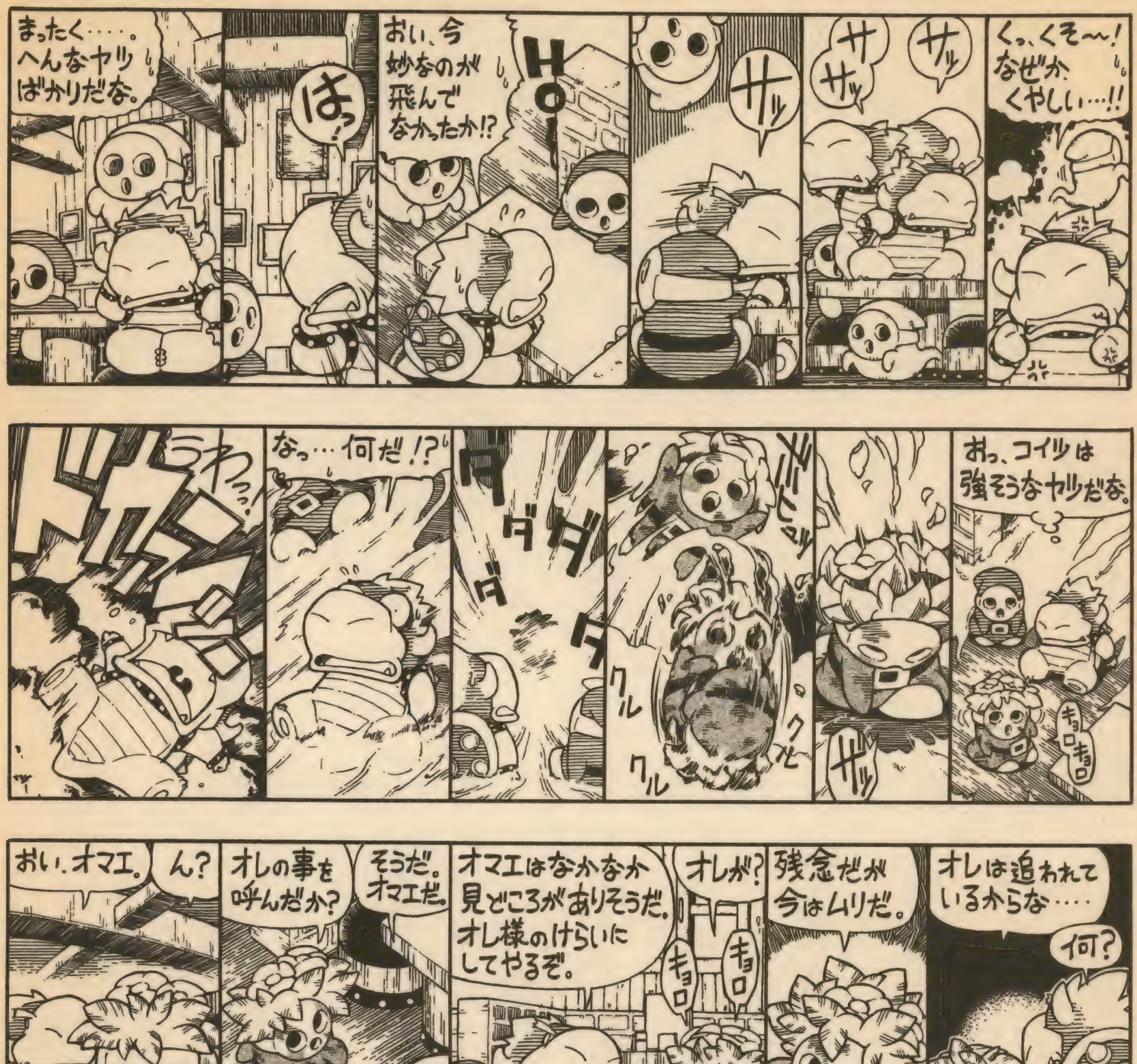


←何だかよく分からないヘイホーもいます。羽がはえているトンダリアにいたっては、同じ種族なのかさえ謎です。よく考えたら、あの服と仮面をつければ誰でもヘイホーです。



←生き物ではない、霊的な存在だと言われているヘイホーもいます。壁に描かれたヘイホーが動き出したというショッキングな報告もあります。彼らの正体はまさに謎そのものです。

●調べてみると、ヘイホーも多くの種類が存在しました。最近ではメジャーなヘイホーも、初登場は'87年に発売された『夢工場ドキドキパニック』(のちのスーパーマリオUSA)でした。ちなみに外国では「シャイガイ」と呼ばれてます。





←ちょっと服の中身が気になるヘイホーもいます。あきらかに普通のヘイホーとは違うものが、その服装の下に居る気がしますが、中身を確かめた者はいません…。今後のヘイホー研究が待たれます。

その他のキャラクター

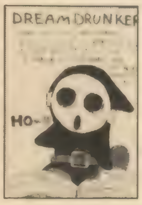


←ヘイホーに関係がありそうで、無いかもしれないのもいます。ボロドーは、ヘイホー族に極めて似た服装なのですが、あきらかに顔が違いますね。ダウチョはヘイホーを乗せて走り回るのが大好きで、どうやらヘイホー族とは仲が良いようです。

●先日こんなお手紙を頂きました。
「12月号のカメ族で、ジュゲムが釣り竿持ってるけど、本当はトゲゾーを投げるのがジュゲムで、釣り竿を持ってるのはフィッシングジュゲムですよ。」
はい、もちろん知っています。スプークも逆さメットも知っています。でも、ジュゲム族全体で見ると釣り竿を持っているのが多いので、あの絵になったんですよ。それに、スペースに限りがあるので毎回泣く泣く省略しているキャラがたくさんいるんです…。(泣)



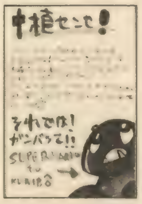
イラストハガキの紹介



◆千葉県/五月雨紅葉さん。今月のヘイホーは、新たな発見はありましたか?



◆広島県/白崎亜ん子さん。お待たせしました。そろそろ外伝いきます!



◆兵庫県/ソーナンスみやさん。クリボーが密かに人気です。クリかキノコか…謎だ…

今月は、描き込みがちょっと多かったせいか、結構メ切が危なかったです(汗)。でも、先月号のうっぷんを晴らすように、思う存分ヘイホーが描けたので、ちょっと満足かな。さて、次回は…まだ決めてません。考える余裕が無かったもので…(笑)。とりあえず、来月をお楽しみに!

●任天堂のキャラの事がよ~くわかる新企画はどうですか? 中植せんせへの応援ハガキなどはこちらにお願いします。

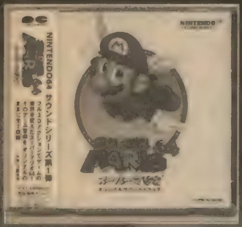
お便りのあて先は 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「DDD」まで。

Game Music Fan Club
ゲームミュージックファンクラブ

ゲーム音楽のサントラなどを紹介するGMFCです。担当は80年代洋楽ポップス&ロックのベスト集を発売してほしいと願うマッシーです。あと「ベストヒットUSA」の当時の映像もDVDで出して欲しいなぁ。

TRACK 7

『スーパーマリオ64』オリジナルサウンドトラック



DATA

1996年7月19日発売
ポニーキャニオン/PCCG00357
2500円［税込］

収録曲

1.「マリオだよ」
2.タイトル
3.ピーチのメッセージ
4.オープニング
5.メインテーマ
6.スライダー
7.ピーチのお城
8.無限階段
9.ウォーターランド
10.ファイアーバブル
11.さむいさむいマウンテン
12.テレサのホラーハウス
13.メリーゴーランド
14.どうくつ
15.パックンフラワーの子守歌
16.無敵マリオ
17.メタルマリオ
18.ファイルセレクト
19.謎解き正解者
20.キノピオのメッセージ
21.パワースター出現
22.レースファンファーレ
23.パワースターキャッチ
24.ゲームスタート
25.コースクリア
26.ゲームオーバー
27.中ボス
28.クッパのメッセージ
29.クッパへの道
30.クッパのテーマ
31.クッパクリアファンファーレ
32.クッパ3号
33.クッパ3号クリア
34.エンディング
35.スタッフロール
36.パックンフラワーの子守歌
（ボーナストラック）

STAFF
●『スーパーマリオ64』ゲームサウンド制作スタッフ
作曲者:近藤浩治/サウンドプログラム:清水英明
効果音:稲垣陽司/CDディレクター:田中宏和

任天堂サウンドには欠かせない近藤さんを筆頭に、マリオサウンドはこの人たちによって生み出されています。

通巻64号記念ってことで、N64の代表作を!!

N64の最初に登場したマリオ。3Dの空間を自由に動くマリオがとっても気持ち良かったね。このサントラはそのゲーム中の曲を網羅したCDです。今までのマリオシリーズの流れをくんでいるメインテーマは、FC版、SFC版と合わせて聴いてみると、とってもいい感じだと思いますよ。さてこのサントラですが、これまた普通のCDショップでは、あまり見かけることはありません。大きなショップかネットの通販なら、まだ入手できますので、よかったら探してみてください。またゲームキューブソフトの『スマブラDX』では、マリオの登場するステージで、このサントラにも入っている「6.スライダー」などの曲が聴けると思います。実はマッシーもこれを聴いて、またこのサントラを聴きたくなった次第なんですよ。早くキューブオリジナルのマリオにも会いたいですね。

『スーパーマリオ64』
NINTENDO64 任天堂
1996年6月23日 9800円（発売当時）



⬆とにかくマリオを動かすのが楽しくってぐりんぐりんやっていましたね（酔ったけど）

読者のおすすめサントラレビュー&サントラWANTED

東京都のイバラサンダーさんからお手紙いただきました。「僕のおすすめサントラは『悪魔城ドラキュラ黙示録』です。かっこいいサウンドがドラキュラのイメージにすごくあっていますよ」とのこと。これはマッシーもお気に入りなので、来月号で紹介していこうと思っています。千葉県のコレンさんからは「私のおすすめは『星のカービィ夢の泉の物語』です。1994年7月に発売され、宮田まこさんが歌うアレンジがお気に入りです」とのこと。

ゲームサウンドについて、いろいろと語り合おう!!

読者のみんなから、寄せられたサントラ情報や、ゲーム音楽情報について、語り合って行くコーナーです。今月もお葉書をいくつか紹介していきますね。まずは神奈川県のマニアックマンションさんから。「ゲームキューブになって効果音もすばらしくなりましたよね。僕はピクミンが甘い蜜をすっている時のほわ～って感じの音が一番好きです」。確かに、あのほのぼの感はすごいうまく音で表現されているよね。効果音のことを一般にSE(サウンドエフェクト)と呼ぶのですが、任天堂のゲームには有名で耳に残るSEがたくさんありますよね。例えば『スーパーマリオ』がキノコをとって巨大化するときの音とかいいですよね。さて次号以降に予定しているサントラについて、みなさんの意見も聞きたいと思います。以下のサントラについてご意見ご感想のある方はお葉書ください。紹介予定のサントラは『悪魔城ドラキュラ黙示録』『MOTHER2』『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』です。よろしくお願いします。

TOPIX!!『ピクミン』と『スーパーモンキーボール』のシングルCDがそろって発売されることになったのだ!!

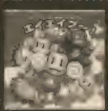
12月にゲームキューブの人気ソフト2タイトルのCDシングルが発売されることになったので、ここで紹介するね。ピクミンはおなじみのCMの曲などが収録されているんだ。覚えて歌おう!!

愛のうた ピクミンのテーマ
任天堂ゲームキューブピクミンTVCMソング



歌：ストロベリーフラワー
発売元：東芝EMI
TOCT4345
12月6日発売1000円（税込）
CD-Maxiシングル

エイエイブ～!
スーパーモンキーボールテーマソング



発売元：エイベックス（株）
AVCA-14287
12月5日発売1200円（税別）
初回特典は特製ステッカーがついてくるぞ。



「エイエイブ～!」を歌っているのは、OHAガールでもおなじみの、あびる優ちゃん。毎週水曜日がレギュラーの彼女は、発売日の12月5日（水）に「おはスタ」でもこの曲を披露してくれるぞ。

宛先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 （株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム「GMFC」係 E-mailはentame@pc.mycom.co.jp

ピクミン

PIKMIN

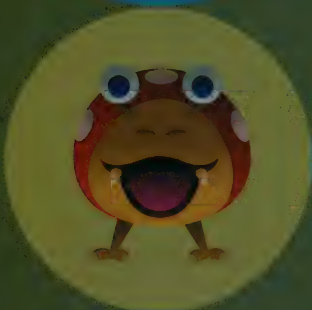
ゲームの
開発初期段階では、
チャッピーってマンモス
ぐらいの大きさ
だったんだって。



【ニンテンドーゲームキューブ】
タイトル:ピクミン
発売元:任天堂
発売日:発売中
価格:6800円
ジャンル:AIアクション
プレイ人数:1人用
メモリーカード59:対応
(19ブロック使用)







オリマーの故郷は
ホコタテ星。
任天堂の住所は
ホコタテ町。
ちなみに米国版では
ホコテイト星と
発音するらしい。



テレビCMで
大評判だったあの曲が
ついにCD化される!
12月6日(木)
お店へゴー!



敵に食べられた
ピクミンは、
ウンチにまじって
土に還ります。
だから戦闘した場所に
ときどき新しいのが
生えてるんだね。

とっておきの
開発秘話から
気になる続編の話まで、
宮本さんが
たっぷり話してくれました。
P62へゴー!

宮本 茂(みやもと しげる) ピクミンを語る(かた)!











24個(こ)の ロケットパーツ ゲット方法(ほうほう)を 大攻略(だいこうりゃく)!

プレイ中に
十字ボタン下。
知ってるよね?

宮本さんちの
飼い犬の名前は
ピック。
ギターのピック?
ピクミンのピック?





残りの6個は
自分で見つけてください。
ちなみに攻略本が
12月4日(火)に発売されます。
オリマーが脱出するだけなら、
パーツは30個そろって
いなくてOKだよ。
知ってた?



はみだしピクミン
何度もプレイする人は、1日目終了時点のセーブデータを持っておくと便利だ。1日目は時間制限がないので、生まれたピクミンが花に成長するまで引き抜くのを待っていよう。



※パスケースにぴったりのサイズです。

集めろ、集めろ、ロケットパーツ！

これからゲームを始める人は参考にしてください。まだパーツを全部集めていない人も参考にしてください。もう全部集めちゃったという人は、効率のよい2周目プレイの参考にしてください。持っていない人は買ってください。

遭難地点

※ロケットパーツの番号は記事の便宜上つけたものです。数字の順番でパーツをゲットする必要はありません。



1 エンジン
運ぶのに必要なピクミン→ 20

赤ピクミンをペレットで増やそう。10匹で箱を押し、大きな切り株の上のペレットでさらに増やす。楽勝でしょ？



真珠をオニヨンに持ち帰れば50匹！ 多少の時間とピクミンを犠牲にしても、戦う価値があるぞ。陸の上なら、赤ピクミンでもOKだ

2 ポジトロン発電機
運ぶのに必要なピクミン→ 20

赤青黄のピクミンがそろわないとゲットできない。まずは箱の中のバクダン岩で切り株の上のゲートを壊す。左手のゲートも余ったバクダン岩でさっさと壊しておこう。パーツを守っている貝(ヤマシンジュ)は危険。青ピクミンを数匹投げ、貝が閉じる前にBボタンで呼び戻すこと。数回繰り返せばパーツが転げ落ちるが、貝は生きているのですぐにピクミンを呼び戻そう。

ちなみに8日目以降に来ると、大きな切り株の上に敵が現れる。偶数日ならミウリン、奇数日ならミズモチだ。倒すのに時間がかかるので、7日目までに来たほうがいいだろう。余った時間でピクミンを増やせるからだ。



偶数日のミウリン。ドッスンドッスンとこぶしを振り下ろし、ピクミンたちを埋めてしまうモーレツ嫌なやつ。倒してオニヨンに持ち帰っても15匹しか生まれない。無視だよ、無視



奇数日のミズモチ。こいつもかなり嫌なやつ。青ピクミン以外で戦わないようにしよう。ていうか、関わらないのがいちばん。倒しても持ち帰れないし…

希望の森

3 永久燃料ダイナモ
運ぶのに必要なピクミン→ 40

1日目を終えた時点で、25匹の赤ピクミンを持つことができる。大地のエキスで花に育て、白いゲートを全員で壊そう。A地点付近のチャッピーやペレット草でピクミンを増やし、この重いパーツを持ち帰ろう。



地面に埋めたままで成長を待つより、大地のエキスで成長させたほうが、断然効率がいい。あっという間に、花になってくれるしね

4 きまぐれなレーダー
運ぶのに必要なピクミン→ 20

黄ピクミンと出会ったら、手近のペレットで黄ピクミンを増やそう。すぐそばのチャッピーを赤ピクミンで倒したあと、赤オニヨンに持ち帰らせず、いま増やした黄ピクミンに運ばせよう。黄オニヨンがすぐそばにあるので、手っ取り早く増やすことができるぞ(6匹の黄と4匹の赤で運べば、黄オニヨンに持ち帰る)。バクダン岩でゲートを壊し、赤ピクミンで敵を片づけてから、パーツの場所にピクミンを投げよう。ここは赤ピクミンでも届く高さだ。

5 ただものでないネジ
運ぶのに必要なピクミン→ 30

手前の黒いゲートは、バクダン岩が9つも必要。ウジンコがもぞもぞ出てくるので、Cスティックで囲むようして、さっさと倒しておこう。




右の写真、スタート地点そばの石ゲートを壊すにはバクダン岩が必要だ。このゲートを壊しておけば、運ぶルートが変わって時間の短縮になる。ただしチャッピーを倒しておくこと

6 ノヴァブラスター
運ぶのに必要なピクミン→ 20

大きな切り株の根っこにある抜け道を通れば、ゲートを壊さなくてもピクミンを連れて行ける。もちろん南からぐるっと回ってきてもOKだ。チャッピーたちを倒してから、バクダン岩で抜け道そばのゲートを壊したほうが手っ取り早いぞ。

7 ショックアブゾーバー
運ぶのに必要なピクミン→ 30

B地点で、赤ピクミンを上段に投げる。パーツとチャッピーを運ぶために、40～50匹は連れて行くこと。オリマーは左手の水たまりを通って、チャッピーのそばからピクミンに合流する。写真のようにチャッピーの背後にまわって、赤ピクミンを投げつけよう。

8 放射線キャノピー
運ぶのに必要なピクミン→ 30

青ピクミンを連れて水の中に入り、白いゲートを壊す。戦闘用の赤ピクミンは、C地点から上段に投げておけばいい。青ピクミンがゲートを壊している間に、黄ピクミンにバクダン岩を持ってこさせて、上段に投げておくとスマート。最北部のゲートを手早く壊すためだ。うまくいけば、フタクチドックリを倒さなくてもパーツを運ぶことは可能（倒し方は右の写真参照）。広場の奥に誘導しておき、花ピクミン50匹でさっさと持ち帰ろう。





正面のややナナメから、額のこの部分をめがけてピクミンを投げる。するとハネが開いて、背中の弱点がむきだしになる。ちなみに吐き出す岩は、オリマーパンチで壊せるぞ



なんだか熱そうな気がするけど、気にせず背後からピクミンを投げよう。倒して運べば50匹のピクミンが生まれるぞ



9 ガイガーカウンター
運ぶのに必要なピクミン→ 15

D地点で戦闘用の赤ピクミンを上段に投げておく。バクダン岩でゲートを壊して、E地点へ。この辺りにいるチャッピーはパーツを運ぶときにジャマになるので、先に倒しておこう。水の中から青ピクミンを箱に投げれば、ジャマな箱を押してくれる。



ここから青ピクミンを投げる。開いたルートを通るときは、Cスティックで隊列を整えて通ること



ヘビガラスのクビにピクミンをまとわりつかせ、さらに頭をめがけて投げつけよう。ちなみに3匹すべてを倒す必要はない

10 サジタリウス
運ぶのに必要なピクミン→ 20

スタート地点側の橋はどの色でもいいが、小島側の橋は青で架けなければならない。1つ1つ架けずに、両方から手分けして橋を架けさせよう。効率よくプレイするために、青ピクミンが必要なパーツ8、9、10の青専用作業は、同じ日に同時にこなしておきたい。ウジンコは架けた橋を元に戻すので注意。

赤や黄ピクミンが水の中に落ちてしまったら、まずはあわてずBボタン。ちなみに水中に青のフリーピクミンがいる場合は、おぼれたピクミンを救ってくれることがある。



樹海のヘソ



11 イオニウムジェット1

運ぶのに必要なピクミン→ 15

「樹海のヘソ」で、まずやるべきことは、青オニヨン探しだ(同時にスタート地点そばの白いゲートを、赤黄ピクミンに壊させておこう)。オニヨンのそばのペレットで青ピクミンを増やしたら、パーツ11を回収に行こう。さらに青ピクミンを増やしたいところだが、最初にオニヨンを見つけた日は位置が悪いので、オニヨンがスタート地点に着陸する翌日以降にしたほうがいいだろう。

12 グラビティジャンパー

運ぶのに必要なピクミン→ 25

A地点の上段に黄ピクミンを投げ、スロープを架ける。同時に青ピクミンを連れてB地点にまわり、もう1つのスロープを架けよう。パーツの回収だけならA地点のスロープだけでOKだけど、バクダン岩をゲットするために必要になるのだ。



パーツは赤ピクミンに運ばせよう。ブタドックリの炎もへっちゃら。同様に、マロガエルを倒したら、運搬は赤ピクミンにまかせること

13 オートマチック・ギア

運ぶのに必要なピクミン→ 15

C地点の棒をピクミンが伸ばすと、その棒をつたってパーツを取りに行ってくれる。ドスンと下に落ちるけど、ピクミンが死んでしまうことはない。落ちた場所にはウジンコやトビンコがいるので、他のピクミンで倒してしまおう。



トビンコは、空中で失った体力を回復する。地面すれすれに来るのを待たず、ピクミンを投げつけよう。黄ピクミンでなくても届くぞ

15 ノンダイオキシン

運ぶのに必要なピクミン→ 40

マロガエルとの戦闘は避けられない。パーツを運ぶのに40匹の青ピクミンが必要なので、戦闘中の犠牲を考えるなら、青が80匹ぐらいに増えてから取りに行きたい。陸にパーツを上げれば、後は赤ピクミンに運ばせてOK。



背中に投げつけて地道に倒すのもいいが、大量のピクミンで囲めば、ジャンプするスキを与えずに倒すことも可能

16 リブラ
運ぶのに必要なピクミン→ 15

赤青黄のピクミンが必要だ。以下の手順でゲットしよう。ずいぶん時間がかかりそうだけど、手際がよくなると同じ日に別のパーツを回収することはそんなに難しいことではない。



D地点にいるブタドックリを赤ピクミンで倒す。水ぎわに投げられないよう、ブタドックリをゲートの方向に向かせたほうがいい。青黄ピクミンは、手前で待機させておこう



ゲートを壊す。意外と時間がかかるので、B地点からバクダン岩を持ってきたほうが早いかも



カメラを頭上視点にして、Cスティックで隊列をカベにくっつけながら、炎トラップ地帯を抜ける



全員で橋を架ける。この時間を利用して別のパーツのための作業もできるが、まあそんなに忙しくしなくても…



黄ピクミンを上段に投げておき、青ピクミンに水中の間欠泉を吹き出させる。オリマーは間欠泉で黄ピクミンと合流して、さらに上段へ黄ピクミンを投げる



黄ピクミンが下まで運んでくれたら、赤ピクミンの出番。炎トラップの上でも、赤ピクミンならへっちゃら。最低、赤15匹、黄15匹、青1匹が必要な道のりでした

18 オメガスタビライザー
運ぶのに必要なピクミン→ 30

パーツは巨大なキノコ（ホケナメコ）が持っている。おすすめは攻撃力の高い赤ピクミン。ちまちま戦うと強敵だけど、数をそろえて一気に攻めれば楽勝だ。足下にまとわりつきホケナメコを転がしたら、ピクミンをどんどん投げつけよう。うまくいけば、これを繰り返さなくても1ターンで倒せる。





ピクミンが胞子を浴びるとこんな姿に変わってしまう。なかなか見られないレアな姿なので、一度は見ておきたい。なぜかオリマーを攻撃すると正気に戻る

19 ガードサテライト
運ぶのに必要なピクミン→ 20

バクダン岩で手前のゲートを壊すときは、黄ピクミンが炎トラップにまきこまれないように注意。ダマグモ戦は、高く投げられる黄ピクミンがおすすめ。まずは長い足にピクミンをまとわりつかせ、動きを鈍らせる。そして、弱点である中央の球体にピクミンを投げつけよう。あまり数がいても命令しづらいので、40～50匹ぐらいが適当かも。倒したあとでゲットできるペレットやパーツは、赤ピクミンで運べば安全。



ピクミン雑記帳

1 Aボタンこそゲームの命！

「コントロールスティックでキャラクターを操作して、あとはAボタンをポンポン押していけば進んでいくゲームを作りたい」…、昨年のスペースワールド前日、マスコミ向けにゲームキューブが世界初披露された会場で、宮本さんはこのように語っている。宮本さんの場合、「簡単な操作でさまざまなアクションを」というテーマは、何も今に始まったことではない。このときの発言も『ピクミン』を念頭においてのものではなかったと思う。だけど、当たり前のように『ピクミン』はそういうゲームとして、僕たちの手元に届いた。いつも新しい場所へ行こうとする開拓者たちだけど、どんなに新しいゲームを作ったとしても、相変わらず「任天堂らしい」としか表現できないのはここに理由があるのだと思う。「任天堂らしさ」、いや「宮本さんらしさ」というのは見た目でわかるものではない。丁寧に作り込まれたゲームシステムと、触らなければ絶対にわからない操作感覚に、「らしさ」の秘密が隠されているのだ。

『ピクミン』の開発途中のバージョンでは、オリマーのフエで地面に埋まったピクミンを一気に引き抜くことができた。これがすごくラクだったらしいが、最終的には1匹1匹Aボタンで引き抜く仕様に落ち着いた。一度便利さを味わったスタッフを、宮本さんは次のように説得したと言う。「マリオで10コインブロックを叩いたとき、君たちは何度もジャンプしたやろう？　コインを取るために何度もジャンプしたことが、後で思い出となるんや。1000匹のピクミンを引き抜いたとしても、たかが1000回Aボタンを押すだけやないか」…。

なんと言うか…、もう圧倒的に正しい。プレイした人なら、絶対にそう思うだろう。たしかに一気に引き抜ければ便利だ。でも、もしそうなっていたとしたら、操作感覚にいつも感じられる「らしさ」が薄まったのは間違いない。宮本さんと彼のチームが作るゲームをずっとプレイしてきた人なら、違和感を覚えるだろう。1匹1匹引き抜くためにAボタンを押すことがストレスになるなら話は別だが、実際にはそんな風には思えなかった。Aボタンで引き抜くたびに、宮本さんのいつものセリフ、「うれしいでしょ？」が聞こえてくるような気がしない？　(A好きの尾関)

はみだしピクミン

ピクミンをたくさん引き連れて歩くと、ピクミンたちがブワーっと広がってしまうでしょ？ Cスティックをオリマーの進む方向と反対に入力すれば、ある程度隊列を整えることができるぞ。

はみだしピクミン

大きな敵と戦うときや、高い場所にピクミンをたくさん投げるとき、Cスティックで隊列をオリマーのそばに集めておけば、すごく速いスピードで連続投げすることができるのだ。

大水源 1









14日目までに「大水源」へ来ると、ここで巨大なタマゴが見つかる。ピクミンを投げれば壊せるが、放っておくとドドロという生物が生まれる。ドドロはオニヨンまで移動し、オニヨン外のピクミンを食べる恐ろしいやつだ。倒すと金タマが現れ、それをオニヨンに持ち帰ると100匹のピクミンが生まれるぞ！





ドドロは、孵化（タマゴからかえること）に失敗したミウリンらしい…

22 宇宙ムセン

運ぶのに必要なピクミン→ 20

この辺りを飛んでいるフーセンドックリがパーツを持っている。もちろん青ピクミンでしか戦うことができない。先に水中のダンゴナマズを倒しておこう。パーツを持ち帰る前に、ルート上にいるイモガエルを全滅させておくこと。



フーセンドックリの正面に立ち、空気を吸い込み始めたら後ろにまわろう。背後からピクミンを投げつければ、下に落ちてくるぞ

23 グルーオンドライブ

運ぶのに必要なピクミン→ 50

A、Bの両地点から橋を架けよう。A地点は青ピクミンの担当だ。そのA地点にはウジンコが現れる。橋を食われる前に、橋が完成したらさっさとパーツを運んでしまおう。ちなみに橋を架けなければ、水に強い青ピクミンでも運べないぞ。



橋を架けずに運ぼうとすると、このように足踏み状態となってしまう。なんでやねん！という突っ込みはなしね。機械は水に弱いのだ

25 ジルコニウムローター

運ぶのに必要なピクミン→ 30

イモガエルさえ倒しておけば大丈夫。60匹ほどの青ピクミンで囲んでやれば、あっという間に倒せるぞ。青ピクミンで白いゲートを壊そう（同時にバクダン岩で、C地点の黒いゲートを壊しておくと時間の節約になる）。



運ぶルートは南回り。スタート地点そばのフーセンドックリを倒しておかないと、ロケットのそばにいるピクミンが散らされてしまう

26 パイロットのいす

運ぶのに必要なピクミン→ 25

パーツを持ち帰るためには、D地点のゲートを壊しておかなければならない（もちろんC地点のゲートもだ）。西の水ぎわを運ぶことになるが、青ピクミンでなくても大丈夫。

27 バウスプリット

運ぶのに必要なピクミン→ 30

パーツを持ち帰るためには、E、F地点のゲートを壊しておかなければならない。「樹海のヘソ」とは違い、ここではすべてのゲートを壊す必要があるということだ。最短プレイに挑戦する人は、壊したいゲートからいちばん近いバクダン岩の位置を、マップで確認しておこう。

ここのパーツは「希望の森」で見かけたフタクチドックリが持っている。今度はかならず倒さなければならない。倒し方は前と一緒だ（パーツ8参照）。サライムシが飛んでいるが、ムシは無視してフタクチドックリ優先で。



北東から来てもいいが、C地点のゲートのそばにある棒で、ピクミンを切り株へ上げることができるのだ



そのとなりの骨の後ろには間欠泉があるので、オリマーはここからジャンプ



フタクチドックリとの戦闘は、もちろん赤ピクミンの担当。切り株の上には炎トラップがあるしね



クマチャッピーを倒すときは、まずチビクマを誘導して先に倒そう。赤い小チャッピーよりも反応がするどいぞ。パーツはいつでも取りに行けるので、まずはルート確保だ

28 クロノスリアクター

運ぶのに必要なピクミン→ 20

ちょっと頭を使わなければゲットできないパーツだ。以下の手順で持ち帰ろう。



G地点に青ピクミンを連れていき（最低20匹は必要）、黄色い花の場所へ投げる



すぐそばの間欠泉でオリマーも花の場所へジャンプ。花に青ピクミンを投げ入れると、黄ピクミンとなって地中に埋まる。引き抜いて、砂浜に投げよう



20匹の黄ピクミンを、この場所からパーツに向かって投げる。パーツが下に落ちたら…



その場の青い花で、黄ピクミンを青ピクミンに戻す。あとは、青ピクミンで持ち帰ればOK

29 イオニウムジェット2

運ぶのに必要なピクミン→ 15

またまた青ピクミンの出番。H地点で青ピクミンを上段に投げる。間欠泉でオリマーも同じ場所へ。右手に移動して、パーツに向かってピクミンを投げれば、運んでくれるぞ。



ギリギリの場所から投げなければ届かない。パーツの方向にコントロールスティックを倒しておけば大丈夫

ピクミン雑記帳

2 システムに負けない世界観

任天堂のゲームは、いつもシステムを中心に作られてきた。どんなストーリーにするのか、どんなキャラクターにするのかではなく、そこでどんな遊びをするのかという部分に、ほとんどすべての力が注がれていると言ってもいい。『ピクミン』も例外ではない。とある惑星に遭難したオリマーが、故郷へ帰るために散らばったロケットパーツを集める…、という魅力的な設定はあるけれど、当然後から作られたものだろう。「画面に多くのキャラクターを登場させ、彼らに命令を与える形式のアクションゲームを作ろう」。そこから出発し、そのゲームシステムに合ったステージやキャラクターが作られるのだ。だから、見るべき部分はゲームシステムのみである…、という話じゃないのです。

新しいゲームシステムが構築され、それを効果的に展開するストーリーやキャラクターが作られているのは、いつものことながらまったくお見事で、まるでシステムとキャラクターとステージが、同時に考えられたかのようだ（賛辞を込めて、僕はこれを「職人技の辻褄あわせ」と呼んでいる）。いつもはただそのゲームシステムに引きずりこまれていくだけなんだけど、『ピクミン』はゲームシステム以外でココロに引っかかる部分が多い。

たとえば不思議な生物たち。ペレットを盗むバンモドキは、倒そうとするよりも、どこへペレットを持って行くんだろうと後をつけてみたくなる。小学生の頃、エサを運ぶアリがどこへ行くのかを見ていたように。

たとえば、地面にうつった木々の影。ありもしないオリマー視点で、はるか頭上の木を見上げてみたくなる。

たとえばオリマー日誌。世界に平和を取り戻そうとか、さらわれたお姫様を助けようとか、そういう目的だと「ふーん、そうなの」程度にしか思わないけど、家族の待つ故郷へ帰ろうとするオリマーの姿には、思わず泣けてしまう。

そしてもちろんピクミンたち。働くピクミン、フリーのピクミン、戦うピクミン。緊張感を持ってゲームをしながらも、「ははは、こんな姿もあったんだ」という観察気分でいる自分に気がつく。もともとは「大量の生物を観察するゲーム」というテーマで開発が始まったそうだけど、その名残は意図的かどうかはともかく、たしかにここにある。プレイ後の感覚…、新しいなあ。

（花尾関）



はみだしピクミン

最短クリアに挑戦する人は、必要なくても地上に100匹のピクミンを出しておいたほうがいい。引き抜く手間をはぶくためだ。花に成長させるには、大地のエキスを利用しよう。

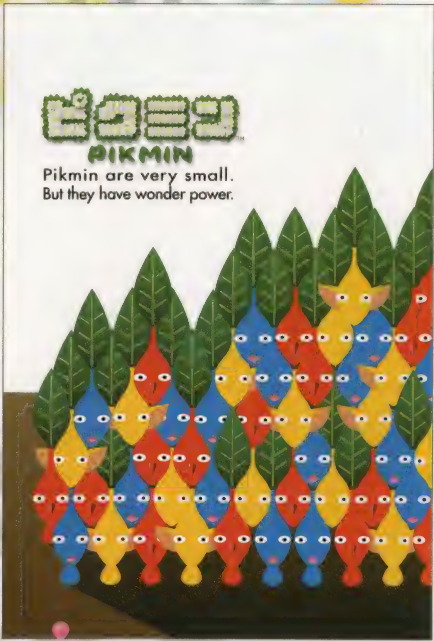
宮本茂『ピクミン』を語る！

11月2日、東京神田にある任天堂支店の会議室で、ゲーム雑誌向けの宮本さんインタビューが行われた。ホントはニンドリ独占インタビューにしたかったんだけど、宮本さんが多忙なため残念ながら各誌合同になっちゃった…。ただ、この日の発言を余すことなく読めるのはニンドリだけ！お待たせしました、宮本さんです！



宮本 茂さん（任天堂・情報開発本部長）

「最近犬を飼い始めました。『マリオ64』を作っているとき、飼っていたハムスターの動きがまるでマリオやなあと思っていたんですが、ピクミンと犬はあまり関係なかったですね。唯一共通しているのが、この何も考えていない目。こういう目を見ると、守ってやりたくなるんです（笑）」



はみだし宮本さん

評判のTVCMについて「CMを決めるときは複数の広告会社にアイデアを見せてもらうんですが、その中で即決でしたね。他のとどっちがいいかという問題じゃなくて、ダントツでこれがいいという感じ」

つい最近まで200匹のピクミンが動いてました

―― 発売して1週間になりますが、どのような反響がありますか？

宮本 欲しいとか、買いたいっていう声はよく聞くんですが、遊んだ後の反響を受けるフォローが任天堂としてまだできていないので、よくわからないんです。僕が会った人からは「長い間、遊べます」と言ってもらえてます。「嫌になってやめました」なんて言われなくてよかった（笑）。いちばん心配しているのは、わりと突き放したゲームなので…、1回でクリアできるのが常識のところを、1回ではクリアできないゲームを作っているんですね。そのゲームが大好きな人は1回クリアしても2回、3回と遊んでいますが、逆にクリアできなくてもずっと長く遊ぶ人もいるでしょう。そのように長く遊んでくれるかどうかを心配しているんです。買ってくれた人にとっては一生自分のものになるので、「何度も遊ぼう」と寛大に受け止めてくれたらと思っています。けど、実際のところどうなのかは、まだわからないです。

―― 開発は、いつ始まったんですか？

宮本 2年半ぐらい前からですね（99年の春）。最初はN64でやろうか、ゲームキューブでやろうかと迷っていたんですが、とりあえずN64で実験を始めてみたら30匹ぐらいしか動かなかったんです。これはキューブでやるソフトだなと思って、キューブで始めてみたら300匹ぐらいは動いてね。つい最近までは、ゲーム中に200匹出ていたんですよ。けど、200匹もいると扱いにくいんで、100匹に落ち着かせました。

―― 宮本さん自身が書かれた仕様はどの部分ですか？

宮本 基本仕様は僕が書いています。30日で1プレイだとか、ピクミンは3色いるとか、オリマーの操作とか…。だからそういう部分で不備があれば、それは私の責任です（笑）。そうそう、僕がどうしても入れたかったのは、夕方になってその日が暮れていくという部分なんです。「自分が蒔いたタネは自分が刈る」というのが世の中のマナーやと思っていまして、まだ自分のすべきことが残っていても、無情に1日が暮れていくという部分にはこだわりました。



なぜか、夕方のカウントダウンギリギリでパーツを運ぶ状況って多くない？ 翌日に残した仕事が、ロケットの手前まで運んだパーツをほんの数センチ動かすだけだと泣ける…

―― N64とゲームキューブでは、開発にかかる時間や人数はどのように変わりましたか？

宮本 プログラムに関してはN64よりもキューブのほうが短いです。デザインに関しては1.5倍くらい手間がかかります。けど、大もとのゲームデザインについては、悩みが半分くらいになりましたね。ある仕様を考えたけどハードの制約で実現できないということが、ゲームキューブではほとんどないですから。今まではプロの目から見て、「素人がこんな企画を持ってきても困るよ」というようなことも多かったんです。できないことがいっぱい書いてあるようなね。僕は「ゲームデザインとは設計だ。設計したものは実際に作れないと意味がない」って、若いデザイナーによく言うんです。誰かがゲームのシナリオを書いてきても、これだけの容量が入るのかとか、誰がプログラムしてどれくらいの時間がかかるのかとか、はたしてここに書いてあるアイデアでシステムがきちんと動くのかとか、そういうことを含めて考えるのがゲームデザイ

ナーの仕事なんです。けど、そういうことばかりを考えていると、ユニークなアイデアが出てこない。そういう意味では、いろんなアイデアを実現できるゲームキューブになったことは大きいです。とくに表示に関しては、N64の数十倍ぐらいのパワーがありますからね。ある複雑なかたちをした敵を出したいと思ったとき、N64では1匹しか出せなかったものを、ゲームキューブでは何匹も出せたりできるので、ゲームデザイナーにとって実現できることは増えました。

—— 『ピクミン』もゲームキューブならではのゲームですね。

宮本 そうですね。『マリオ64』のマリオを100人出しているのと同じですから。ピクミンのキャラクターデザインは凝っていないようにも見えますが、体全体が曲面でしょう。なめらかな曲面って、かなりポリゴン数をつかうんですよ。しかも、頭の先から出ているこの部分で、人間よりも関節が1つ多いですからね。それを1匹1匹、正直に作っています。

—— AIを使ったゲームですが、100匹のピクミンがAIで動くというのはゲームキューブならではですか?

宮本 そうですね。N64では不可能なくらいの処理をしていますから。遊んでいてやや処理が重くなる部分もありますが、ポリゴンの表示数とかで重くなっているんじゃんくて、CPUが膨大な量の複雑な計算をしているからなんです。ただ、そういう部分は白鳥が水の中でアシを掻いているようなものなので、表には出さないようにしてますけど。

—— 開発中に、いちばん苦労されたことはなんですか?

宮本 まったく新しいアイデアのゲームなんで、前例がないから「最終ゴールはどうなるんやろう?」っていう不安がスタッフの中にあったんですね。それを「大丈夫や」と説得したんですが、ただの強がりに思われないようにどう説得力をつけようかと考えていました。そこがたいへんなところでしたね。でもまあ、やることやることが新しいことばかりなんで、みんな楽しんで作っていましたよ。



懐かしの『マリオ64』。このマリオが1画面に100人いるシーンを想像してみてください

文部省推薦ソフトにしてほしいんです(笑)

—— 最初のプレイではクリアできないゲームを作ったと言うことですが、どのようなユーザーを想定していましたか? たとえばゲームキューブにすぐに飛びついたコアなゲームファンとか…?

宮本 僕はね、コアなゲームユーザーにとっても、あまりゲームをしない人にとっても、難易度は変わらないように作ったつもりです。そこまで言うと極端かもしれませんが、コアなゲームユーザーにとってはゲームとは易しいもので、あまりゲームをしない人にとってはゲームとは難しいものだ、という考えは、すごくゲームをおかしくしていると思います。『ピクミン』はアクションゲームとして、うまい人もヘタな人もそんなに差がでない単純な操作にしたかったんです。腕のうまさで差が出るようなものではなく、ちゃんと考えてやれば誰でもクリアできるというゲームですね。「(解き方は)わかっているけど、できない」ということが、あまりないようなゲームにしたつもりです。

—— 30日以外の日程は考えましたか?

宮本 それはあんまり考えなかった。僕らは、30日というのがベストなバランスだと思って作ったので。何度も遊んでほしかったんですよ。30日くらいなら7~8時間で終わるんですね。それくらいの時間なら、2回、3回と遊んでもらえると思っています。4回遊ぶと、さらにおもしろくなるゲームにしたつもりですしね。

—— 「大水源」で見られるようなパズルネタの難易度も、誰でも解けそうなという部分を意識したのですか?

宮本 そうですね。あまりパズル面を強調したつもりはないんですけど、少しは頭を使わないと退屈なんでね。もともとの設定が、ロケットが事故にあってパーツがあちこちに飛び散ったわけですから、変に仕込まれた場所にパーツがあるっていうのは抵抗があったんですね。「誰がこんなところに置いたんや」みたいな(笑)。もっと、無造作に落ちているという感じにしたかったんです。やろうと思えば、もっと凝ったパズルっぽい置きかたもできたんですけど、今回はほどほどにおさえておきました。

—— アクションやパズル的な部分の敷居は、たしかにそれほど高くないですね。バクダン岩は失敗することが多かったですが(笑)。



まさに「誰が置いたんや、こんなところに!」っていうパーツってあるな。あと、敵が飲み込んでいたっていうのもすごすぎる

宮本 バクダン岩は、すごく扱いづらくて失敗している人が多いと思います。もっと扱いやすいようにサービスしようかと思ったんですけど、やっぱり危険なものを扱っているのでね。敵に対してだけ危険なのではなくて、自分たちにとっても危険なものにしたかったんです。そういった自然の摂理という部分にはこだわって作っていますね。今のゲームには、主人公がいて、世界制覇をねらう悪の権化がいて、最後に悪を倒せばハッピーエンドというのがあまりにも蔓延していると思うんです。新しいゲームについて話すとき、「ステージ数はいくつですか?」とか「プレイヤーのライフは? 成長するんですか?」というようなことばかり聞かれ、「だったら、あんたが仕様書を書けばええやないか」と思えるくらい、ゲームが単調で偏っていると思うんです。『ピクミン』はそういう尺では計れないゲームにしました。一般的な質問には答えられないゲームなんですね。たとえば敵ですが、会話するときに便利なので僕らも生物たちを「敵」って呼んでますが、なるべく敵という言葉を使わないようにしようと開発中に言っていました。「主人公は?」と聞かれたら、オリマーのようでありピクミンたちでもあるとしか答えようがないし、「生物たちが敵ですか?」と聞かれたら、生物たちは別に悪いやつらではなく、ただそこで普通に暮らしているだけなんですと答えます。ゲームを始めたときは敵が悪いやつに思えるけど、だんだん進めていくうちにオリマーのほうが悪いやつなんじゃないかと思えてきて、最後には実はピクミンがいちばん悪者だったとも思えるような(笑)、そういう価値観がはっきりと決まっていないキャラクター設定ができたと思っていて、そこの部分は満足度が高いです。バッドエンディングは見ました? あれを見ると、本当はピクミンは恐ろしい生き物なのでは…とか、いろいろ複雑なことを考えてしまう、結構ハードコアなSFなんですよね。

はみだし宮本さん

「オリマー日誌は文章を書くのが好きなプログラマが中心になって書きました。他の仕事で忙しかったんですが、書きたいというのでね。米国版では、妻に殴られたというくだりが変更されています(笑)」

はみだし宮本さん

パーツをロケットに持ち帰ったピクミンが喜んでいますが？「ピクミンが喜ぶ状態を見せたかったので、あそこで使うのがいちばんいいやろうって」

―― ある種、残酷な部分を含んでいるゲームですが、その点についてはどのように考えていますか？

宮本 残酷なものを作ろうとしたわけではないですが、残酷に見えるからはずそうという態度はとりませんでした。まあ、首をくいちぎるとか、血が吹き出すとか、そういう演出をする必要はないと思いますけど、たとえば「死亡」という言葉をゲーム中で使っていますよね。「死亡」という言葉はよくないという意見も多かったんですが、「死んでんのやから、死亡でしょう」って、わりと突き放して、ちゃんと事実関係を書こうとしましたね。僕も子供の頃は残酷な遊びをしましたけど、自分で『ピクミン』を遊んでみたら心が痛んだんで、子供たちにもそういうふうに受け取ってもらえたらええなあと思っています。バーチャルは痛みを伴わないと頭から決めつけ、「全部ビデオゲームの絵空事で、たいしたことないやん」というふうに思われたら嫌ですね。『ピクミン』をプレイして、命に対して敏感になってくれたらと思います。ただ、そういう部分以外の、たとえばマネジメント（管理）することとか、自然の摂理とか、科学や数学といった面での教育をするのには、ものすごくポイントの高いものを作ったと思っていまして、文部省から推薦してほしいと思っているんです（笑）。それらの部分は、真面目に作っていますからね。



食べられたり、焼かれたり、おぼれたり…、ごめんピクミン。日没前に、遠く離れたフリーピクミンを見捨てているって？　ひどいよアンタ…



アダムとイブのような不思議な生物「ピキ」

―― すごく新しいゲームなので、「どういうゲームなの？」と聞かれませんか？

宮本 そうですね。ディレクターたちにも言うんですよ。営業セクションのスタッフに、どういうゲームなのか一言で語れないとダメだと。

―― 宮本さんなら、何て言うんですか？

宮本 アリとたわむれるゲーム（笑）。きっと懐かしい気持ちになれるから、やってみてくださいって。僕も、子供の頃は笹舟にアリを乗せて川に流したりしていましたけど（笑）、それをバーチャルに経験できるゲームですよって。

―― ピクミンという名前はどうやって決めたのですか？

宮本 もともと『ピキ』っていうゲームだったんですよ。アダムとイブみたいな感じで2匹の生物がいて、それを見守っているとどんどん増えていって集落を作り、やがて世界が広がっていく…というような、AIを使ったシミュレーションだったんです。まあ、その後に今のようなかたちに落ち着きましたけど。「ピキ」っていう名前は誰かが商標を取っていて、それにちょっと単調な感じもしたので、英語のPick Me（私をつまんで）から「ピックミー」という名前を考えたんです。けどピックミーだと言葉が流れすぎてる感じがしたし、Pickyという言葉には「細かいところをつつく人」っていう嫌な意味もあったので、ピクミンに決まりました。

―― その最初の『ピキ』っていうのは、1匹2匹の「ぴき」だったんですか？

宮本 そうでもなかったんですよ。最初はマメが落ちてきて、そのマメが生物に育っていくという始まりだったんですが、マメの名前が「ピキ」だったんです。それを最初に考えていたディレクターが「ピキ」って呼んでいただけで、僕がつけた名前じゃないです。なんで、マメが「ピキ」だったんかなあ…？　まあ、それがどんどん増えていくと、1匹2匹って数えるから、「ちょうどええやん」って。

―― 「赤や黄ピクミンは水におぼれる」といったふうな、親切なヒントがあまりないゲームですが、それに対して不安はなかったですか？

宮本 うーん…、あんまりないですね。タイトルデモを見てもらえば、たいていのことはわかるようになっていますし。完成したバージョンでも、ゲームの中に解説が入りすぎてると思っているぐらいで。『ゼルダ』のときもそうだったんですが、あまりゲームの中に解説がしてあると、入り込んでいる世界から冷めてしまうという意見もありますからね。まあ、適度な説明量だと思っています。



意外と知らない人も多いけど、オープニングデモはヒントの宝庫。実は、任天堂のゲームにこのパターンは結構多い

―― オリマー自身が水に入れないと思っていた人もいますよ（笑）。

宮本 まず、なんでも自分で試してみないとね（笑）。無防備な人もいますよね、炎や水のある場所にピクミンを連れていったり。自分で試してからピクミンを連れていくようにしないと。E3の頃のバージョンでは、思わぬ場所に水たまりがあって、普通に歩いているだけでおぼれたというような状況も多かったんですけど、その後ずいぶん直しました。

―― ピクミンの色別の性能や、葉→つぼみ→花といった成長過程での性能を決定するまでに、どのような試行錯誤がありましたか？

宮本 あまりなかったですよ。ある時期、高く投げられるのは花ピクミンだったというようないくつかの仕様変更はありましたけど。どちらかと言うと、3色ぐらいがほどよいのか、それとももう1色ぐらいほしいのかという点で迷いました。

―― もう1色あったとしたら、そのピクミンの性能は何ですか？

宮本 続編の計画があるので秘密です（笑）。



できれば頭上視点では遊ばないでください

―― ピクミンがさぼったり転んだりしますが、どういう設定をしているんですか？

宮本 基本的には全部ばらばらに設定していますが、こいつが転びやすいとかそういうふうにはしていないです。全体の中で、どれくらい転ぶのかとか、そういう感じです。実はすべてのピクミンがそれぞれの体力メーターを持っていて、疲れたやつから死んでいくというふうにもできるんですけど、遊びやすいかどうかを考えて作っているのでそうはしませんでした。100個も体力メーターがあるとイヤでしょう（笑）。同じ理由で、それぞれのピクミンに名前をつけられるようにはしなかったんです。仮に名前をつけられたとしても、そのピクミンを見失いますよね（笑）。それに、ピクミンに名前や体力で個体差をつけると、オニヨンから出すときとか操作が複雑になるでしょう。

―― カメラについては、どのように考えていましたか？

宮本 『ゼルダ』までは、インテリジェンスの高いカメラを作ろうとしていましたけど、僕らが至った結論は、カメラが賢くなればなるほど好き嫌いが出てくる、万人にうけるカメラはない、ということだったんです。だから『ピクミン』では、できるだけシンプルなものにしようと考えていました。

―― もうちょっとカメラをよせたいとか、遠ざけたいとか、そう思える部分もありました。

宮本 いろんな視点を増やすことはできたんですが、そうすることによって遊びが複雑になり、初めてゲームを遊ぶ人に「ゲームって難しいな」と思われたくなかったんです。逆に、いろんなカメラがほしいなと思ってくれるような人は、シンプルなカメラでも遊んでくれると思って、ちょっと甘えていました。

―― Zトリガーボタンで視点を切り替えられますが？

宮本 僕らはピクミンをもっと見てほしいので、本当は頭上視点なんかいらないと思っているんですよ。ミスしてもいいから、じっくりピクミンを見てほしいくらいで。けど、高い場所からの頭上視点は攻略しやすいんですよね。本音は、ピクミンが見えなくなるので頭上視点は使ってほしくないです。あまり遠くに離れすぎると、ピクミンがコマのように見えてきますからね。



ゲームに慣れてくると、カメラを遠くして頭上視点で遊んでしまいがち。プレイはしやすいけど、なんだか人ごとみたいな気持ちだ

―― そういう意味では、『ポケモンスナップ』のように写真を残せるモードとかあるとうれしかったですね。

宮本 スタッフがそういうことを言い出すと、開発期間がどんどんと…（笑）。「メインゲームに自信がないから、サブゲームをつけたがるんや」と言っておきながら、チャレンジモードは入れましたが（笑）。

―― ステージ数が5つでしたが、その理由は？

宮本 最初のステージはチュートリアルで、最後のステージは特別ですから、まあ3つですよね。マップが3つしかないと聞いたら「えっ？」と思うでしょ。けど実際に遊んでもらうと、規模の小さいものと感じないように作っていますから、適度なボリュームだと思いますよ。今まではこういう構造のものを、アイデアとしてうまくまとめられなかっただけで…。マップが小さい、少ないのは手を抜いているわけじゃなくて、それだけ精度を高くしていますから。遊ぶ人にとっても、マップが小さいから快適に遊べているという部分も大きいと思います。マップが小さければ、攻略本やゲーム雑誌を買わなくても遊べますね（笑）。

―― （一同苦笑）。

宮本 攻略本やゲーム雑誌のためにゲームが大きくなるなら、出版社にも開発費を負担してもらうとか（笑）。





気になる『ピクミン2』ネタはたくさんあります

―― 宮本さんなりの『ピクミン』の遊び方を教えてください。

宮本 僕は意外と、最高の効率を求めて遊びますけど、どこか間が抜けていて自己満足で終わるタイプ（笑）。僕は、囲碁とか将棋が嫌いなんですよ。強いやつが絶対勝つに決まっているから。だけど、囲碁とか将棋の「戦略を持って戦う」というような発想は嫌いじゃないんです。遊びって、ルールや戦略があり、その中で自分がそれを極めていくという楽しさがあると思うんです。けど、それが「なんとか道」とか言って、極めていくだけになるとつらい。だから、もっと軽いところで遊べたらいいなと思いますね。『ピクミン』も、自分ではそういう遊び方です。自分の最高の記録が出せたとき、他の人の記録がもっとすごかったら嫌になるので、教えないでくださいって言ってます（笑）。ちなみに、みなさん何日でクリアされました？

―― ネットを見ていると12日っていう記録があります。

宮本 12日？　まだまだですね（笑）。けど、それで最高だと思っているときが、いちばん幸せなんやと思いますよ。最初は「こんなゲーム、クリアできるかよ！」と思えた人が、ゲームを極めてそこまで記録を出せたとき、「自分は成長したな」と感じられる見事なロールプレイングゲームだなと思っています（笑）。



どんなに短い日数でクリアしたとしても、裏ステージで遊べるとか、そういったごほうびはない…、けど、挑戦してしまうよな…

はみだし宮本さん

好きなピクミンは？「黄色」。好きな成長のタイプは？「花ピクミン」。好きなコースは？「全部…。希望の森が、現実のミニチュアに近いので特に好きかなあ…」

好きな敵は?「チャッピー。フーセンドックリも好き。現実にいそうにないので」。嫌いな敵は?「特にいないですよ。ヘビガラスはちょっと普通すぎるかなあ」。嫌な死に方は?「おぼれて死ぬ」

―― 記録を極めるという遊び方がある一方で、もっとのんびりプレイするという遊び方もありますよね。

宮本 モニタをとっているとき、「時間制限なしに遊ばせてほしい」という意見が多くてつらかったんですね。けど、それはいまのかたちの『ピクミン』をプレイしているからそう思うのであって、時間制限なしのゲームにしてしまうと「だらだらと締まりのないゲームだ」と寸評されて終わると思うんです。遊びっていうのは、あるバランスの上で成り立つものですからね。本当は「オリマーのまぼろし」という仕様を考えていたんです。30日を過ぎた後でも「思い出のオリマー」という、まぼろしの姿があの星に残り、永久に遊び続けられるというね。けどそうしてしまうと、データをたくさん作らなければならないとか、開発がいつまでたっても終わらないとか、いろんな理由で今回はあきらめました。

―― 続編についてはどう考えていますか?

宮本 現場には「やろうよ、半年ぐらいで」と言ってあるんですが…。ずいぶん入らなかったネタがあるんですよ。僕はいつもアイデアをポストイットに書いて貼り付けているんですが、今回は結構早い時期から「ピクミン2用」というページを作って、そこに貼ってました。ピクミンをマリオに代わるキャラクターにしたいと考えているんで、いろいろやっていきたいと思っています。




『ヨッシーストーリー』と『テン・エイティ』チームが「ピクミン」チームの母体となっているらしい。通常、ゲームが仕上がるとチームはいったん解散するそうだけど、さて今回は?



『マリオサンシャイン』と『ゼルダ』? 大丈夫、順調ですよ。夏に『マリオ』、来年中には『ゼルダ』という予定は変わっていません。



2002年中には任天堂から10本のソフトを

―― 『ピクミン』のようなまったく新しいゲームと、『マリオ』などのシリーズものを、どのようなバランスでリリースしていこうと考えていますか?

宮本 本当はね、作り手としては新しいものばかりを作り続けたいです。あるゲームを作った人が、そのゲームの続編ばかり作り続けて、新しいゲームを作るチャンスをなくしてしまうというような状況は避けたいですからね。ただ『スマブラ』のように、続編を出してほしいという人がたくさんいるゲームもありますから、それは続けていってもいいと思っています。

―― 宮本さんの次回作について聞かせてください。

宮本 『マリオサンシャイン』や『ゼルダの伝説』はスタッフも決まって、順調に進んでいます。そういうシリーズもの以外で、本当に新しいものについては、来年いっぱい…、さ来年(2003年)には出したいと考えています。開発そのものは1年あればいいんですが、その前の2~3人でやる実験期間に2年近くかけるんでね。昨年お見せした『マリオ128』も、さてどうしようかと細々とやっていますし。

―― 『マリオサンシャイン』を夏に、『ゼルダ』を2002年中に発売という予定は変わっていませんか?

宮本 変わっていませんね。

―― その2本に、宮本さんはどのように関わっているんですか?

宮本 どんなゲームにするのかディレクターと話をして、大きな仕様は決まってます。あとは現場にまかせて、僕はプロデューサーとして構えているだけ。おもしろくならなかったら、手伝おうかなって(笑)。大丈夫、順調ですよ。もう、あのチームでうまくいかなければダメやっていうくらいのチームをつけてあるので。こまかい部分については、まだ秘密です。

―― その他、『マリオ』や『ゼルダ』のように関わっているソフトについては?

宮本 たくさんありますよ。『スターフォックスアドベンチャー』『エターナルダークネス』『メトロイド』…。海外で作っているもののほうが、日本で作っているものよりも忙しく関わっていますね。日本に担当のスタッフが少なくて、はみだした仕事が全部僕のところにくるんで(笑)。けど、『ピクミン』のようにべったり関わるゲームは、しばらくはないですね。

―― ほぼかたちになりそうなゲームは、今何本ぐらいあるんですか?

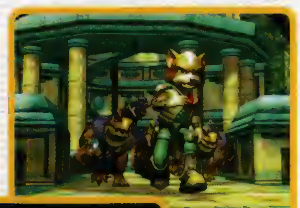
宮本 だいたい月に1本ずつ出せるような目標にしているんですけど…、少しこぼれたとしても2002年中には任天堂ソフトとして10本ぐらいは出したいと思っています。

―― 情報開発部だけで作っているソフトは何本ぐらいありますか?

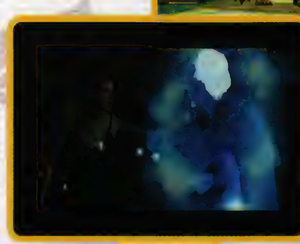
宮本 どこからがうちだけでっていう線引きは難しいんですが、5本くらいは作っていますね。

―― いま、情開のスタッフは何人ぐらいいるんですか?

宮本 いろいろ含めて250人くらい。山梨のチームやなんかも含めると300人を超えますね。大半がキューブに関わっています。



レア社で開発中の『スターフォックスアドベンチャー』。宮本さんをはじめ、京都のスタッフが関わっているので期待せよ!



カナダのシリコン・ナイツ社で開発が進む『エターナルダークネス』。N64のときに比べ、海外の開発会社は少なくなったらしい

―― メディアがディスクになったことで、体験版をつけやすくなったと思うんですけど、それについてはどう考えていますか？

宮本 実際に遊べるゲームというのは僕らの命なんで、それをタダであげるなんてことは一切考えていないです。

―― 米国版の『ルイージマンション』には『ピクミン』の映像が入っているとのことですが？

宮本 そういうふうに映像だけ入れるのはいいと思ってるんです。あと、店頭で遊んでもらうために、特別なバージョンを作るっていうのはどんどんやっていきたいですね。

―― 特定の誰かを想定してゲームを作ることはありますか？

宮本 それはいろんな面がありますね。けど基本的には、自分が遊んで楽しいものを作っています。特定の個人と言うより、親も子も一緒に遊べるという意味で、家庭に焦点をしぼったり…。いまうちには高1の息子と中2の娘がいるんですが、そこに母親（妻）を加えて、あの3人をどうやってハメようかとか（笑）。

―― 『ピクミン』では、ハメることができましたか？

宮本 いや、まだやらせてないので。うちは、まだゲームキューブを買っていない（笑）。

―― （一同爆笑）。なぜですか？

宮本 一般家庭では、ああいうものはクリスマスに買うものじゃないですか（笑）。



店頭に置かれた体験版は、市販されているものとは違うバージョンだ。持っている人も、お店でプレイすると新鮮な感じ

数年先のことは わからないから おもしろい

―― ゲームキューブの立ち上げから1ヶ月半が過ぎました。現在の状況についてはどのように考えていますか？

宮本 そりゃ、期待してますからね。期待よりは売れないもんです（笑）。でも、こんなもんだと思いますよ。

―― その理由は…？

宮本 僕もまだ買っていないから（笑）。けど、うちのようにクリスマスに買うっていうのが普通やと思いますよ。そのうち値下げするんじゃないかと待っている人もいると思いますが、そんなことは絶対にありません。12月になって「どこにも売っていない」なんて泣かないよう、早めに買っておきましょう（笑）。

―― なんとかの続編というように、ゲーム性は同じで、ちょっとだけ新しいものを求めているユーザーが多くなっている印象があります。たとえば『ピクミン』のように、誰も見たことのないまったく新しいものは受け入れられづらいというような…。そのような状況ついてはどう考えていますか？

宮本 もしそうだとしたら、我々の力が足りていないんでしょうね。けど、前作を遊んだ人だけしか遊べないようなものばかりを作っていたら、かならずユーザーの数は減っていきますから、そういうふうにはなりたくないなと思っています。それに、こういうゲームがほしいという声を聞いて、言われたものだけしか作らないとしたら成功を放棄したことと同じですよ。「もう戦う意志はないのか？」って思いますね。現状を維持したいことの表れでしょう。たしかに、今までになかったものを作るということはリスクを伴うことだというのはわかっています。けど、うちの山内（社長）なんかは「企業というのは、そのために貯金してるんやないか」と言いますからね。僕らは、それを素直に受け止めて仕事しています。いや、けどゲームキューブ売れているんですよ、ホントに（笑）。『ピクミン』が発売されてから、また動きがよくなってますしね。

―― 間もなく米国でもゲームキューブが発売されますが（11月18日）、テロ事件後どのように考えていますか？

宮本 僕はそんなに楽観的ではないと思っているんですけど、米国のマーケティングスタッフは「すごく勢いづいている」と言っていますね。米国では日本で出たものの他に、『スター・ウォーズ』やスポーツものなど、かなりの数のラインアップをそろえていますから、期待が大きいのは事実です。

―― そんな中で、『ピクミン』の知名度は低いのではないですか？

宮本 いま一生懸命PRしてるところです。でも、「アメリカ人は、ああいうちまちましたものは嫌いかな」と思っていたんですけど、NOA（米国任天堂）のスタッフは楽しんでやってくれたみたいなんで期待できますね。



米国版は、メッセージが1種類だけ。英語にはオトナ言葉とコドモ言葉の違いがあまりないんだって。ちなみに日誌は1回のプレイではすべてのパターンを読みきれない。レッツ・2回め！

―― 『ゼルダ』までの予定は見えていますが、それより先の展望を教えてください。

宮本 逃げるわけではないですが…、この娯楽の世界で、それを言ってしまったら我々のメシの食い上げですよ。また、そう言えるぐらいの斬新なアイデアじゃないとダメなんですよね。「来年はああなる、こうなる、これが売れる」って誰かが言って、そのとおりになるようなゲーム業界だとダメですよ。朝起きたら誰も考えつかないようなものが世に出ていて、あわてて買いに行ったら売り切れていたというぐらいのものじゃないとね（笑）。だから、1年先のビジョンは語れない。

―― たとえば2005年の任天堂や、宮本さん自身をイメージできますか？

宮本 難しい…、いやあ、わかんないですね。会社がつぶれていないってことしか（笑）。でも、そういうものですよ。こういう必需品じゃないビジネスっていうのは。だからおもしろいとも言えるわけです。まあ、ビデオゲームというのはなくならないと思っています。ゲーム機がパソコンにとってかわると言われた時期もありますが、全然そうなっていませんし。ゲーム機はゲーム機として堂々としていればいい。逆にパソコンのようなゲーム機を作ったら、パソコンに食われてしまいますよと言いたい。



はみだし宮本さん

宮本さん自身をピクミンに例えると？「黄色かな…。がまん強く働くのが嫌いなので（笑）。黄色がいちばんさぼっていそうでしょ？ 青はコツコツと働いていそうだし」



【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	ルイージマンション
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	3ブロック必要

今月はエリア4を攻略するぞ。『ルイージマンション』もいよいよ終盤。気合いを入れて掃除機を振り回そう!





いきなり停電!?



ついに最終エリアに突入するルイージ。しかしエリア4に踏み込むと、いきなり屋敷が停電してしまうぞ。加えてオバケも大発生だ。



停電中は、屋敷のいたる所にオバケが現れる

屋敷の屋根に、強烈な落雷が!! 同時に照明が消えて真っ暗になってしまう。どうやら落雷のショックでブレーカーが落ちてしまったようだぞ

1 電話の部屋

とりあえず真っ暗になった屋敷を進むと、「電話の部屋」に置いてある電話が突然鳴り出す。電話に出ると、相手はキノピオ。暗いのが怖いので、電気をつけて欲しいと頼まれてしまう。ついでに屋敷のブレーカーに関するヒントも話すので、参考にしよう。電話を切ると、隣の電話も突然鳴り出す。こちらはオヤ・マー博士で、肖像画のオバケ「ヤミノフ」の情報を教えてくれるぞ。



突然どこからか不気味な電話の呼び鈴が…



恐る恐る電話に出ると、相手はキノピオだった

2 クローゼット

まず、屋敷の電力を復活させる前に、暗闇を好むヤミノフを捕まえに行こう。鏡のある場所を好み、無言で暗闇に立っている姿は、ちょっと怖いぞ。捕まえ方は意外にシンプルで、いつも通りスキを見せたところで一気にオバキュームで吸い取ってしまおう。



ヤミノフが手をあげたらチャンスだ! すかさずライトを当てて吸い込め!!

3 配電室

ヤミノフを無事に捕まえられたら、地下の配電室へ急ごう。屋敷が暗いままだとオバケが大量に現れて、移動するにも一苦労なのだ。ちなみに停電中は、今までにクリアした部屋にもオバケが現れるようになるので注意しよう。電力が回復したら次は地下倉庫だ。



部屋の奥にある機械を動かせば、屋敷にまた電力が供給されるぞ



とりあえず電気がついて一安心なのだ



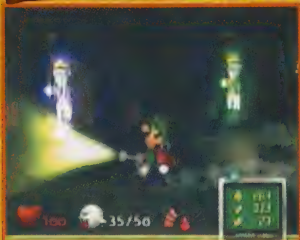
ここにもテレサが隠れているので忘れずに

4 地下倉庫


床に積もったホコリは、掃除機で吸ってしまえ

床に積もっているホコリの山が邪魔で、身動きがとりにくい部屋。掃除機で掃除しながら進もう。棚にはお金が隠されていたりするので、掃除機でしっかりチェックしておこう。ここでは「からくり部屋」の鍵が手に入るぞ。

5 からくり部屋


3人組のおもちゃの兵隊が、じ〜っと立っている。どうすれば動くのかな？

肖像画のオバケ「パペット・アーミー」がいる部屋。動き出した彼らは、背中のゼンマイのネジを外せば吸い込むことができるぞ。3人いるが、リーダーは青い兵隊のようだ。他の2人を吸い込んでから、青い兵隊を一気に吸い込んで高価なパールを大量ゲットしよう。ちなみに、この部屋の中央には屋上へのリフトがある。


部屋の中にはたくさんの時計が飾ってある


肖像画のオバケは、青い兵隊がリーダーだぞ

6 リフト


からくり部屋中央の扉が今、ゆっくりと開く



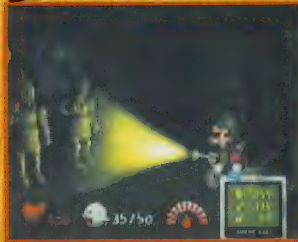
7 屋上

室内と違って開放感がある屋上。もちろんココでもオバケ達が待ち構えているぞ。ヘイポーの数が結構多いので大変だが、火のエレメントがステージ中央のたき火から出ているので、それを利用しよう。なんとか全てのオバケを吸い込めれば、屋上左側の煙突に鍵が出現。ここで鍵を入手して、再び屋敷内の探索を再開するんだけど、その前に! 右側の煙突が、ちょっと怪しい気がするぞ…?


ヘイポー達がたき火を囲んで踊っている…


何とか煙突の上で、次の鍵を手に入れたぞ

8 甲冑の部屋


不気味な甲冑が、ずらっと並んでいる。今にも動き出しそうな雰囲気だ。1つ1つ慎重に調べていこう

この部屋のオバケは甲冑の中等に潜んでいるんだけど、これが結構厄介なのだ。甲冑はルイージが調べるために触ると、その振り上げられた腕が振動で振り下ろされてしまう。その時、正面にいるとダメージを受けてしまうぞ。ということで、甲冑を調べる時は横や背後から調べよう。これなら振り下ろされた腕も当たらないぞ。


オバケは甲冑の中などに隠れているぞ


狭い部屋なので、障害物にぶつかりやすい

9 配管室

いよいよ残す部屋もあとわずか。ここからは地下の部屋を探索だ。この部屋には、しがみついてきてルイージの動きを封じてくるオバケ「トッキー」が出てくるけど、それさえ気をつければコレといって難しくない部屋だ。


まずは氷のエレメントを使って下水を凍らせよう

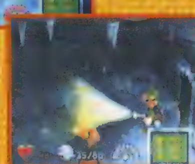

凍った下水の上を通り、奥のバルブを回せば鍵が手に入るぞ！


オバケの数は、それほど多くはない

10 冷凍室

部屋全体が、まるで巨大な冷蔵庫の様な冷凍室。きっと食料などを保存するためにある部屋なんだろうけど、ここに寒いのが大好きな肖像画のオバケ「アルプ」がいる。床が滑ったり、つららが降ってきたりと、なかなか手ごわい部屋だから体力を万全にして挑もう!


なぜか冷凍室で凍っている、肖像画のオバケ「アルプ」


大きな冷蔵庫の中にいるような感じがする部屋だ


アルプのまわりの氷を、火のエレメントで溶かしてやろう



この部屋に登場するのは、肖像画のオバケ「セニョール・プジィ」だ。彼が描いたオバケの絵から、屋敷中のノーマルなオバケが生まれていたらしい。つまり彼を吸い込んでしまえば、これ以上屋敷のオバケは増えないって事だ。いよいよルイージの冒険もラストに近づいてきたようだぞ！


彼が描いた絵から、オバケ達が次々出てくる


全て吸い込んだら、次はセニョール・プジィの番だ


ここで屋敷中のオバケ達が生まれていたのだ。いや、描かれていたのだ！

オバケたちが大集合！



学校法人ニンドリ学園

肉まんじゅう。

読者からのお便り情報満載のニンドリ学園。巻頭ページはワタクシ、ケイ大佐がぷにぷにとお送りしています。

読者による読者のための読者の学舎。入学金無料の「任天堂ドリーム学園」開校中！

●『ルイージマンション』を買ったのですが、2日後に返ってきたテストがひどい点だったので、キューブは押入にしまわれた。

【愛媛県／エメットさん】

──あああ。つらいねぇ。でも、強制撤去されちゃうのもツライけど、自分の意志でガマンしなきゃいけない受験生もツライよなぁ。

●このあいだ、好きな人が他の男と結婚しました。突然のためショックで何も手に付かず、ゲームは4ヶ月近くやってません。

【福島県／おさるさるさん】

──辛っ!!。ショッキングな失恋っすね。どことなく寂しい季節なだけに、なおさらだね。早いとこ立ち直れるように祈ってます…。

●店頭でGCの箱の裏を見て、やけにデカいコントローラの箱だと思った。

【宮城県／13さん】

──デカすぎだっちゅーの。キューブの箱って、ゲーム機が入ってるにしては小さいからね。でも、コントローラだけであの箱は…。

●GCのディスクを持つとき、小指が立ちますか?【秋田県／平野忠清さん】

──立たねぇよ!! いや…でも…実際に持ってみると…いやぁぁぁぁ!!

●ゲームキューブの写真を見ると、3才の子供が「パパに買ってあげて」と言いながらママの所にニンドリを持って行きます。

【奈良県／もとさん】

──ちょっとパパさん!? 子供に「パパはこれが欲しいんだけど、ママが買ってくれないの」とか言って教育してません? ま、それは冗談としても、優しいお子さんっすね。この果報者! 家族でキューブ&ニンドリライフを楽しんでください。

●ボクの友達は、『スマブラ』で負けると、キレてファルコンを使います。しかし、怒りのあまり弱くなって負けます。しまいには帰ってしまいます。【山形県／佐藤優介さん】

──対戦で負けるとマジギレしちゃう人っているよねぇ。悔しくってムキになるのは分かるんだけど、どうせなら楽しく遊びたいし。負けた時ほど爽やかにいきたいもんです。

●今ここに東京クリームパン愛好会（略してT.C.A.）を（マジで）結成します。会員は5人です。クリームパンを食べたりゲームをしたりします。【東京都／歩くヒトさん】

──クリームパン…好きなのね…。

今月の目標

「寝ている父の耳元で『スマブラDX』お買い得だよとささやく」

【茨城県／小川新太郎さん】

あぁ無情!「そんなバカな」の失敗談!

●『ルイージマンション』のディスクを床に落として犬に持ってかれた。キバの跡が…。

【岐阜県／ヒロミン87号さん】

●運動会の練習でねんざして、運動会当日に打ち身を作り、階段から落ちて腰を打ち、体育の時間に首の筋をちがえ、ニンドリで指を切った。この間約10日。おはらいしてもらった方がいいのかな?【千葉県／林道和美さん】

●スペースワールドの『スマブラDX』大会で、準決勝までしかいけず、イライラして会場の外をうろついた。迷子になってさんざん歩き続け、親に会えたのが夜8時。日帰りの予定が1泊旅行に…。【愛知県／MOGUさん】

●この前、まちがい電話がかかってきた。相手は謝ったけど、なぜか私も謝ってしまった。

【愛知県／カギさん】

●歯を磨こうとしてチューブをひねり、歯ブラシに中身を出して口に入れた。チューブをよく見ると洗顔用クリームだった。

【大阪府／トキヒサギ愁さん】

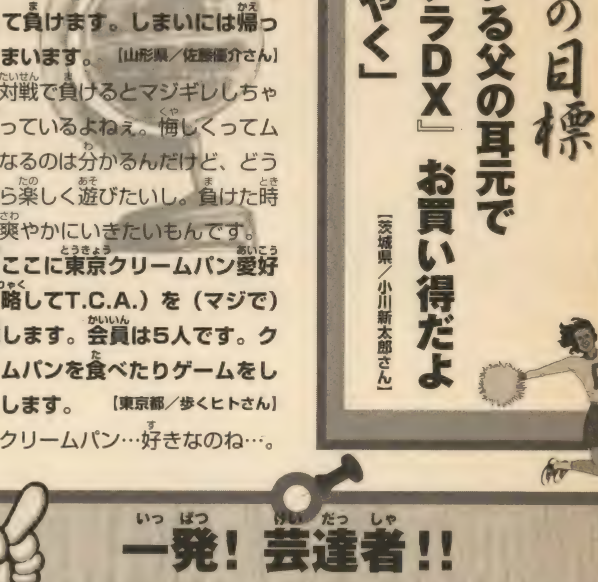
●『黄金の太陽』を買うため、店の人に「ください」と頼んだ。しかし、高い場所にあったので、店の人が棒でつついて床に落とした。箱がへこんでいた…。

【福岡県／牧原りずむさん】

●この間、あまりにもビックリして、ちょっとだけチビっちゃいました。【岩手県／のりおさん】

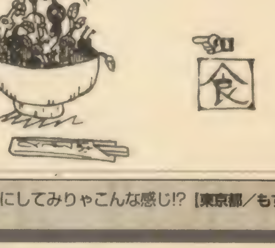
一発! 芸達者!!

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



カプコン三上氏の顔芸! でもハワイって…?【岡山県／やとわれ遊撃手さん】

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



今日のご飯はピクミン! 敵にしてみりゃこんな感じ!?【東京都／もずく酢さん】

お便りのあて先は

このコーナーでは、いろんな体験談や面白い話、やって欲しい企画などを募集しています。読者アンケートハガキの「本誌へのご意見」のコーナーや官製ハガキに書いてどしどし送ってください。お待ちしています!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園」係 まで

「学園を30ページくらい増やして」という神奈川県の明日羅さん、ありがとう!でもこんなくらいが限界なのよ（体力的に）

てなわけで、文字投稿者たちが集う不思議の国のニンドリ学園です。なにかと布団が恋しくなる季節やお年ごろだったりします（？）が、しっかりきっぱり目覚めていきましょー!!　（担当：かややん）

今月の日直さん



名前：デカチョウ（53歳）
趣味：ドキドキかくれんぼ
なんか一言：ポケモンは足でかせいでゲットだぜぇ…。

【千葉県／犬飼鈴助さん】

意見のある人、手を挙げて！

本当にいいの？

【滋賀県／柚山幸代さん】

私、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』の婚礼イベントには絶対否定します！　ちょっと厳しいかもしれないけど…。

ねえアンジュ、あなたって甘えてるんじゃない？　なにもかも人に頼って、自分が傷つくことから逃げるなんて。幸せというものは逃げてちゃ得られないんだよ。自分の幸せは自分で掴みなよ。それからカーフェイ、自分の失敗を自分で償おうとする姿勢は立派だけど、なぜ本当のことをアンジュに言わないの？　なにを恐れてるの？

私は、エンディングの彼らを見るたび「本当にこれでいいのか？」と思います。賛美だけしていていいのでしょうか？　それとも彼らを弱虫じゃないかと思っている私は薄情者なのでしょうか？　「ゲームの世界でそんなにカッカするなんて」と、笑われる方もいるかと思いますが…大事なことだと思います。

ちょっと気になる、こんなコト

●『マリオストーリー』でピーチ姫は「大臣に言われた通りおしとやかにするわ」といってましたけど、大臣に無許可で『スマブラDX』に出るのかな…。

【愛知県／コキリコ・フォレストさん】

●『バイオハザード』の画面を見て「ゾンビもすごくキレイになったよね！」と言ったら友達が引いた。

【千葉県／げんるいさん】

●晩ごはんで出た野菜炒めの中のコーンを見て、兄が「黄ピクミン…」とボヤいていた。

【北海道／裏6番さん】

●中国のハイラルから北北西、ロシアとの国境近くに「ヘイホー」って場所がありますよー。

【愛知県／コキリコ・フォレストさん】

●『ピクミン』の主人公オリマーって、逆から読むと…。

【栃木県／コーディエさん】

正夢、アホ夢、私のドリーム

●『ゴールデンアイ』のジェームズになった夢を見た。敵が怖かったので隠れていたら見つかってしまい銃撃戦に。撃たれて死にそうなったとき、隣でピーチ姫が楽しそうにロケットランチャーをぶっ放してました。

【愛知県／REMMYさん】

●『ふしぎの木の実』のフロルとディンとネールが出番の多さについて口ゲンカしてた。

【北海道／イマタカサさん】

●ゲームキューブのディスクを取り出そうとしてフタを開けたら、中からピクミンがぞろぞろ出てきて本体を運ぼうとした。阻止したら噛みつかれた。

【静岡県／コワムさん】

●『ルイージマンション』でルイージがかついでるオバキュームが、なぜか女子高生の間でバカ売れしている夢を見た。

【静岡県／時雨さん】

●母が「今日の夕食はあんまんよ♪」とにこやかに言うのでテーブルを見ると、メタリックな銀色に輝くあんまんが。半分に割ったら中から銀ピクミンが出てきました。アホ夢だ…。

【神奈川県／月読さん】

●『ムジュラの仮面』をやっていると、突然カセットがゴシップストーンの如く火を噴き、天井に大穴を開けて飛んでいった。夢だと分かってても怖かった…。

【東京都／魔術夢幻さん】

●宮本さんがピクミンのコスプレをしてゲームの実演販売をしていた。カセットデッキからは歪んだピクミンの歌が流れてた。

【埼玉県／ピカ男さん】

●岡山駅で桃太郎とリンクが『スマブラ』してる夢を見た。新幹線が2人と衝突する直前に宮本さんが助けてくれました！

【岡山県／愛リーンさん】

こんな企画はど〜なのよっ

—てなわけで突発発生コーナーです。読者のみんなから届いた新コーナーの企画を発表して、投稿が殺到したら採用しちゃおー！というのがここの目的。当然人気のないコーナーは消えていきます。これこそ実力主義・弱肉強食・酒池肉林・J2降格なのです。というわけで、今回の企画は…。

ニンドリ学園模擬試験

【埼玉県／岸利透さん】

ゲームに関するクイズコーナー。といっても、学校の本格的な試験のような形のほうが雰囲気が出るかと思います。

例題：N64ソフト『スマブラ』をプレイした。一番手のリンクに勝利し、スペシャルボーナスを含めて62891点を獲得した。このときスペシャルボーナスとして●チーププレイ ●ノーアイテム ●スピードスター ●ノーミス×1 ●ノーダメージ ●フルパワー ●スマッシュレスの7つが加算されたとすると、それらのボーナス得点を差し引いたスコアはいくつになるか求めよ。

—あ、これ面白いんじゃない？と思った人は、この問題の答とか新しい問題とかをドカンと送ってみてね。人気があれば来月も続きます。なければこの企画も闇へ消えます（答も発表しません）。そんな感じで、来月を刮目して待て！あ、それから新企画ネタの投稿もお願いしますねー。

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ 『ゼルダGC』のリンクのデザイン、OK? NG?

・OK！・

●アレもアレで可愛いしね。
【和歌山県／紅さん】

●アレはアレでOKでしょう。
【神奈川県／チルルさん】

●『ゼルダの伝説』は内容があってなんぼのもんや！
【京都府／イモっちさん】

●絵本の中のおとぎ話みたいな雰囲気で、本来の『ゼルダの伝説』に近いと思う。
【埼玉県／ドクター・デスさん】

●リアルなリンクもいいけど、やっぱり大切なのはゲームの楽しさですよね。
【長野県／けろけろさん】

●リアルにすると他の流行りゲームと同じような系統の絵柄と（ゲームもしない連中から）変な比べ方をされそうなので、あの個性的で可愛いリンクはOK。
【山形県／バルさん】

・NG！・

●E3ではリアルでかっこいいリンクだったのに…。
【東京都／任CUさん】

●新しいものが必ずしも良いとは限らない。もう『時のオカリナ』のリンクには会えないの？
【兵庫県／さちえさん】

●あのリンクを見たとき、思わず大泣きしてしまいました。
【和歌山県／早乙女らいむさん】

●あんな猫目で細腕なリンクはリンクじゃな～い！
【埼玉県／紅妖炎さん】

●まるでねこ○るさんのマンガに出てくるキャラみたい…。
【奈良県／クリ＆マロンさん】

●『ゼルダの伝説』は、やっぱりN64版みたいなリアルでかっこいい3Dゲームにしたほうが絶対いい！
【栃木県／まるいカービィさん】

―結果はおおよそ7：3くらいの割合でOK派のほうが上回ってました。でもOKな人の中にも「できればリアル絵のほうが…」って意見が多かったんです。ということは絵的にはNGってこと？　いや、あの絵だからこそできる演出や操作ってのをやってくるのでは？と私は思っています。さて次回のテーマは…

ピーチとゼルダ、いろんな意味で強い姫なのはどっち？

（愛知県／カメルさんからのリクエスト）

です。腕っぷし、知性、おしとやかさなどいろんな観点からのご意見待ってます。

一言、いってやって!!

●うちの兄は、サムスが美しい女性だと説明しても、「ウソつけ！　あんな動きするんだからもっとゴツイ奴に違いない！」といって信じてくれません。誰か分からせてやってください。
【栃木県／鬼神麻生さん】

●友達がニンドリを略して「ニンムー」と言っています。気の抜ける呼び方はやめてくれ！
【北海道／ヨタメシさん】

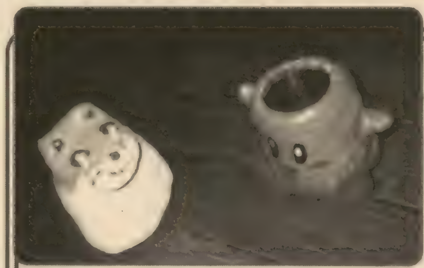
―サムスは任務のために必死なのよ、きっと。てなわけで今月はニンム繋がりでした。く、苦しい…。

助けて!ゲーム救急隊

●N64版『シャドウゲイト64』で、渇きの石の呪文を知っている魔法使いが見つかりません。教えて下さい。
【熊本県／蒼月杏珠さん】

――なかなか渋いゲームをプレイしてるね！　アドベンチャー好きなかややんも発売当時ずいぶん苦労してクリアしましたさ。見た目は他機種で出ていた「エ○ーナイト」と同じようなゲームなんだけど、そっちは人情話中心、『シャドウゲイト64』は一発のミスですぐゲームオーバーになるような硬派なゲームなんだよね。えーっと、たしか礼拝堂入口の右側にある板をどかして、その先にある墓石に竜の涙を使うんだ。それから死者の指輪をはめれば、魔法使いの霊から呪文を聞くことができるぞ。この先もまだまだ難しい場所あると思うけど、いろんな場所でいろんなことを試してみよう。

オラが村のお宝自慢



Treasure No.12

手作りのカービィグッズ

私が作ったカービィのペン立てとリックの鈴です（そう見えないけど下に穴があります）。絵画教室や美術の授業中に作りました。カービィには、いつもはペンやらなにやら突き刺さってます。
【大阪府／中嶋麻子さん】

――カラーで載せられないのが残念だけど、キチンとピンクなカービィなんです。ペンを頭に刺したカービィってのはちょっと怖いかも!?　でも手作りしちゃうなんてスゴイ！

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキの「自由にお書き下さい」欄に、希望のコーナー名と一緒に書いて送ってね（切手がいらないからタダで投稿できるのだ！）。ハガキや封書、Eメールでの投稿も大OK！　郵送の場合は下の欄外のあて先へ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。住所と名前（ペンネーム）を必ず書いてくれないとイヤイヤ～ン。

北海道／マリオマニアのロッテファンさんの質問

「プレゼント当選はどう決めるの?」毎月、各担当者のゴッドハンドによって選ばれてます

みんな忘れちゃったようなレアなゲームも、キミの情熱があれば通信簿が発掘いたします！

◎読者が書いた インプレッション

ゲームの通信簿

『スマブラDX』でGCを買ったそこのアナタ！　年末のプレゼントでGBアドバンスを買ってもらう予定のアナタ！　なんかゲームを遊んで思ったこととか、なんか頭に閃いたことがあったら、ぜひぜひこのコーナーまで送ってね!!

校則 ゲームの通信簿

◎くぉら～！　通信簿への投稿は、普通のハガキや封書、Eメールで24時間受付中なんじゃ～！　郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ送るんじゃ～！　Eメールで送る場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」までなんじゃ!!　自分の住所（都道府県名だけでも可）と名前（ペンネームでも可）を書くの、絶対に忘れずにな！

GC スーパーモンキーボール

オー・マイ・ゴッド！

【長崎県／ケンシロウ。さん】

神様、どうしてあのいたいけなおサルさんに艱難辛苦の試練を課せたのでありましょうか。従順で不平などは口にせず、雨の日も風の日も愛する妻と子らのため、奈落の底から這い登り、ただひたすらに転がり回ってバナナに血道を上げるその姿に、私は涙を禁じ得ません。…ていうか奈落に落としてんのは私なんだけど。ごめんねアイアイ（哀哀）。

私はセガが大好きだ。ドリームキャストというセガ最後のプライドをかなぐり捨ててゲームキューブに参入してきてくれた勇気に最大限の敬意で応えたくて、私は同発3本の中から『スーパーモンキーボール』を選んだ。この判断は間違ってはいなかったと、声を大にして言いたい。

このゲームは任天堂が生み出してきた数々の名作・良作と比べても遜色ない、不朽の面白さがある。シンプルかつ奥深い、という合言葉は決して任天堂だけに当てはまるものではないなと、何度やってもクリアできずに、でもまたおサルのようにハマってしまうこのゲームをプレイして、そう思った。昔はマリオのお墓をいっぱい作って、今はおサルの骨をたくさん埋めている。それだけの違いだ。

でもこんだけ落としまくっても、今だに中級コースをウロウロしてる私。なおもあきらめないのは、まっすぐにゴールを見つめるつぶらな瞳に感化されちゃっているからです。ああ神様、どうか見放さないでね（合掌）。

GC ピクミン

だまされ死んでいく子供たち

【大阪府／神野道子さん】

『ピクミン』のCMって可愛くてのほほんとしてて、見てるこっちものほほんとします…が、自分でも分からなった。なんというか、引っかかってる物があったのです。それが分かったのは、母が「これ、見てるとブルーになるわー。だって親のために子が死ぬってすごく辛いことやで」と。その言葉を聞いて「えっ?!」って一瞬思いましたが、すぐ理解できました。だって引っかかってた事ってそれですから。なぜ、親、しかもピクミン自身が勝手に思い込んでる偽りの親のために食べられてしまうのか。それってとってもかわいそうじゃありませんかっ！　どってっも残酷…、酷いです。

あなたは、食べられていく彼らを見てどう思いますか？　ピクミンの姿を見ると切なくなってしまうのは私だけではないと思います。

一言インプレッション

●『コロコロカービィ』。ちょっとよそ見すると落ちる、慎重にやっても落ちる、腕が痺れてきて当然落ちる。今だにクリアできません…。でも懲りずにGBを手に取ってるんだけどね。

【静岡県／川村くろさん】

●レースゲームを極めた人向けのレースゲームはN64『F1ワールドグランプリ』！　レベルを1つ上げるだけで今までのショートカットが使えなくなったりスピンを連発したりします！

【石川県／マキシムトマトさん】

●『ピクミン』なかなか面白いです。でも、15日が経過してパーツがまだ6個しか集まらない…。これからのことを考えると生きて帰れるか心配です。

【鳥取県／オジャパメンさん】

●『黄金の太陽』は、続編があるとはいっても、もうちょっと区切りらしい区切りをつけて終わってほしかったなぁ。

【熊本県／挙動不審さん】

●SFC『スーパーマリオRPG』のマロくんって一体何者なのでしょう？魔法使うとき上半身と下半身離れるし…。

【E-mail／kanaさん】

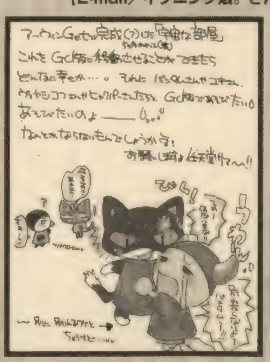
ゲームキューブ『どうぶつの森』N64→NGC お引っ越し運動

私の村をGCに連れてって

—先月から始まったこのコーナーですが、2回めにして最終回です。この件に関しては88ページからの「任天堂の質問箱」に任天堂からのコメントが載っていますのでそちらを読んでみてね。でもでも、今回いただいたご意見は紹介しちゃいます。

●大好きな動物に会えないとても悲しいです。たとえGC版でまた会えたとしても、自己紹介から始まると考えると…。

【E-mail／イブニング娘。さん】



【大阪府／月島微笑さん】

●他の村にいようがGC版で出てようが、ウチのMOTHER村のヒャクパーちゃんは1人だけ。

【京都府／いちごとうふさん】

●GC版が出たら、なんだかんだでN64版はやらなくなっちゃうと思うんで…。できれば移させてほしいなあ。

【東京都／マロマロさん】

●引っ越しなんかしなくても、N64版とGC版を両方楽しめばいいと思う。【千葉県／緑山田さん】

—GC版はまた違うお家で、きっとN64版とは全然違う別の村なんだよね。N64版も電源を入れればいつでも遊びにいけるんだし、お別れじゃないよね。このコーナーは読者の意見から生まれたものでした。またこんな形で新しい企画、なんかやろうね。投稿待ってまーす！

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

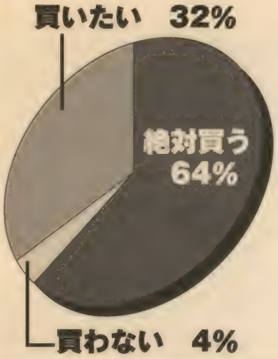
円グラフも部長の手作りなのよ

アンケート集計部

こんちは！部長の芳賀啄木鳥でヤンス。アッシみたいな昔っからの任天堂fanには『スマブラDX』のアイスクライマーは感動モノッスね。風船2コで飛んでた連中があんな綺麗になるとは…。え？それ違うゲーム？ …そそんなわけで12月号は『スマブラDX』発売直前アンケードでしたっ。

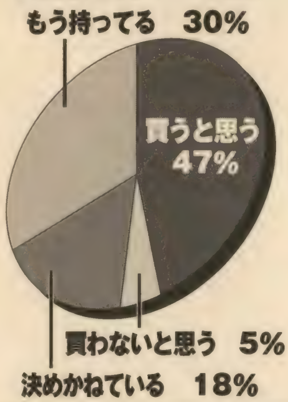
Q5-1：『スマブラDX』買いたいと思いますか？

「買う」「買いたい」の合計がなんと96%も！ みんなの期待の大きさが分かるっスね。



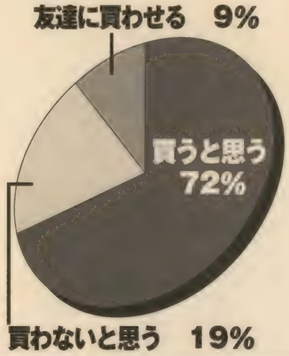
Q5-2：『スマブラDX』が出たらGC買いますか？

決めかねてる人、年末年始のイベントはGETするチャンスっスよ！



Q5-3：『スマブラDX』用にコントローラを買う？

やっぱ対戦がこのゲームのキモっスからね！ 友達と協力して4つ揃えると吉だと思うっス。



Q5-4：『スマブラDX』はどこが面白いと思う？

●全部！
【大阪府／れんたろうさん他めちゃ大勢】

●やっぱ桜井さんが作るから。
【栃木県／BLUEさん】

●遊べば遊ぶほど奥が深い！
【埼玉県／まるきのこさん】

●リアルなところ！
【岩手県／レサレサルイージさん他多数】

●サンドバッグくんがおいしそう。
【北海道／ネオゴショッカーさん】

●投げるときピーチ（ゼルダ）の胸ぐらを掴むのはセクハラだと思う。
【兵庫県／リミテッドさん】

いつもひと月分のアンケートハガキを入れてる缶が、最近すぐ一杯になるっス。たくさん送ってくれてありがとっス！

気になる海外ニュースをお届け！

N.I.N ニンドリインフォメーションネットワーク NIN-DORI INFORMATION NETWORK

REPORTER 大渕 豊（おおぶち ゆたか）
国内/海外を問わずゲーム情報を追いかけるネットワーカー。米Electronic Gaming Monthly誌の特別駐在員でもある。

［ アメリカ・GC・夜明け前 ］

日本ではすでに発売済みのゲームキューブですが、遅れること2ヶ月余り、アメリカでもついにこの11月に発売となります。マイクロソフトのXboxが11月15日、一方のGCが18日、とわずか3日違いで2つの家庭用ゲーム機が発売されるという「前代未聞」ともいうべき事態に、業界関係者は忙しくしています。皆さんがこの号を読んでいる頃には、どちらのゲーム機もアメリカの店頭に並んでいるはずですが、今回はその発売直前の状況をレポートしてみましょう。

マイクロソフトは発売の数ヶ月前からから店頭でのキャンペーンを始め、ファーストフード店とのタイアップなど、派手な宣伝活動を続けて来ました。実際10月下旬になると大リーグのプレーオフ中継で何度もCMを目にすることができました。そして極めつけは11月2日に行われたイベント「48時間ゲームマラソン」でしょう。ニューヨークとロサンゼルスで開催されたこのイベントは、参加者がXboxのゲーム、4タイトルの累計ポイントを競い、優勝者にはXboxと音響装置の備わった乗用車がプレゼントされる、というものです。地元のラジオ局がこの模様を生中継したり、日本からも報道陣が取材に駆けつけたりと、かなりの盛り上がりを見せていました。

一方の任天堂は、清涼飲料とのタイアップなども行いながらも、比較的地味に宣伝活動を続けてきましたが、9月下旬からは全米各地で体験イベントを開催。その一環として一風変わったイベントを、やはり11月2日に行っています。これは「ゲームキューブのためにどこまでやるか?」と題されたコンテストで、参加者は発売前にゲームキューブを手に入れるため、「独創的で風変わりな行動」を競い合うというものです。1万7000人以上の参加者の中から、見事GCを手にしたのは、スキンヘッドに葉っぱを貼り付け、全身を青く塗ってピクミンになりきりピクミンの好物「虫」を食べた青年でした。ちなみに惜しくも優勝を逃したのは、マリオの格好をして、ピーチ姫の格好をした彼女にプロポーズをした青年でした。

どちらのゲーム機も、ファンの心はがっちりと掴んでいるようですが、一般からの注目度という点では、派手な宣伝活動もあってXboxに分があるようです。とはいえ、肝心なのはゲームです。Xboxは最初の週に18本前後を、GCは10本程のゲームが出揃う見込みで、中でも一番人気はGCの「スターウォーズ ローグリーダー」のようです。わずか3日違いの差で発売される2つのゲーム機、どんな風に受け入れられるのか興味のあるところです。では今月はこの辺で！

※今月の「大渕先生のワンポイントレッスン」はお休みです。



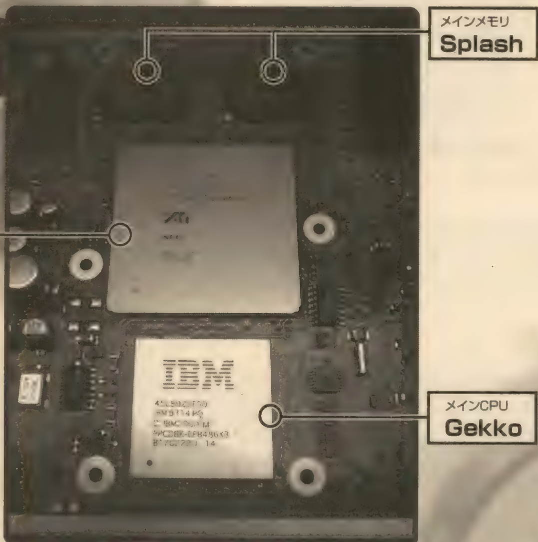
デス仙人の教えてあ・げ・る♥

第15講 GCを分解してみました②

うぃっす。すっかり冬でございます。レンジで温めたホットドクターペッパーを愛飲する日々。初心者はやっちゃダメ。さて今回は前回予告した通り、GCの要であるCPUとLSIをじっくり見てみよう。大丈夫、そんなに難しい話はせんので、まあちょいと読んでごされ。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（？）。一説には20代後半という話もあり。ハードウェア関係のお話に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊たちを導いてくれる偉い人。仙人だし。

メイン基盤



ほい、いきなり写真じゃ。上の大きいのがLSI「Flipper」、IBMと大きく書かれている下のが「Gekko」。LSIは「大規模集積回路」と訳されるが、その名の通りトランジスタ数万個分に匹敵する回路が詰め込まれており、色々な機能を担うことができるのじゃ。GCのFlipperは、グラフィック、サウンド、メモリのコントロール、ドライブの制御など、他のゲーム機ではそれぞれ別のチップがやるようなことを全部まとめて引き受けておる。内部にグラフィック専用メモリも3MB持っており、これで足りない分を2つ並んだ1T-SRAM（メインメモリSplash）が引き受けるという仕組み。処理を分散させることで描画性能を上げておるのじゃ。こうして多くの機能を1つのチップにまとめることで、大幅なコストダウンにもなっておる。

次にGekko。これはMacintoshで有名なPowerPCをゲーム機向けにカスタムしたCPUじゃ。Flipperが目であり口であり手であり足であるなら、Gekkoはすべてを統括する脳じゃな。頭の回転の速さを示す数値である動作周波数は485MHzと、単純にこれだけを比較しても、93.75MHzだったN64の5倍以上の性能じゃ。

要するにスゲーのよ。N64の時のように、後からメモリを増設させたり、性能的な不満が出ることもないじゃろう。ハードの限界性能が、ソフト開発技術の先を行っておる感じじゃな。そのソフト開発も、N64の反省点が十分に生かされておるので、相当やりやすいそうじゃよ。ゲームキューブというのは、かなり先が楽しみなハードなのじゃ、ってとこでお後がよろしいようで。

Q：今まで10年間がんばってきたRFスイッチが壊れました。近くではもう売っていません。どうしましょう？　茨城でもマックスコーヒー売ってますよー。（茨城県／A・A）

任天堂の製品ラインナップでは現役商品なので、お店に在庫がなくても注文すれば取り寄せてもらえるじゃろう。インターネットが使えるなら、ネット通販もよかろう。調べてみたら結構あったぞ。ていうかマックスコーヒーは茨城でも売っておるのか。北関東限定なのかのう？

今月のデス仙人 MarkII-SR

福島県のノリンコリンさん。「ドクターペッパー最高にまずかったです。くやしいのでいろんな人に薦めてます。ダメ？」。すごくイイヨ。宮城県落ち武者ん☆さん。「この前ドクターペッパーを飲んだら吐きそうになりました。どう味を楽しめばいいんですか？」。友達に飲ませて、そいつの吐きそうな顔を楽しむってのはどうじゃ。マズイって感想も大好きよ。そこがドクターペッパーらしくて、またええのじゃな。栃木県めリオさん。「仙人の写真コレクションには他にどんな缶がありますか？」。んーとな、写真無しでええかの？　ドクタートッパー、ドクターベッカー、ドクターパーキー、ドクタースキッパー。あとドクターワイルドとかドクターロケットとか、ミスターアーとか、よくわらんのもあるぞ。



「ハイトップ」洗剤？「Dr.K」野茂？「ラッシュ」合法ドラッグ？

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 （株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園・デス仙人の教えてあ・げ・る」係 まで

CAPCOM VS. SND カプコンバーサスエスエヌディ

CAPCOM VS. SND カプコンVS.スーパーニンドリ Vol.4

今月は「カプエヌ流対戦道場」の拡大版。仁義無き対決と怒濤の罰ゲームなのだ！

カプコンとニンドリがタッグを組んでお送りする「カプエヌ」。インタビューや対戦コーナーなど、いろんな企画が目白押し！ ちなみにコーナー名のSNDとはスーパーニンドリの略ってことで。あしからず。

カプエヌ流対戦道場

今月は、カプコン広報の浦沢賀奈さんと本誌ケイ大佐が繰り広げる仁義無き対戦(!?)のコーナー「カプエヌ流対戦道場」拡大版をお送りします。『スパII X リバイバル』で負けたケイ大佐の罰ゲームから、第3回目となる『ストZERO3 ↑』の対戦模様と罰ゲームまで、一気に行きます！

第2回対戦の罰ゲーム

『スパII X リバイバル』の対戦で、浦沢さんに負けたケイ大佐。罰ゲームは、『ストII』シリーズでおなじみ、リュウのコスプレをして、東京ゲームショウのカプコンブースに行くことに…。



イベントでは春麗に変身する浦沢さんと初コスプレのケイ大佐



浦沢さんに作ってもらったリュウの衣装でポーズ。でも実はものすごく恥ずかしい…

第3回対戦「ZERO3 ↑」

ゲームショウ会場で、リュウのコスプレのままGBアドバンスの『ZERO 3↑』で対戦。なんとかリベンジを果たしたぞ！

対戦成績（vs.浦沢賀奈さん）
ケイ大佐：1勝2敗



もはや負けられないケイ大佐。必死になって対戦した結果…



なんとかリベンジに成功！ コスプレを忘れて喜んでます。アホ…？

第3回対戦の罰ゲーム「BIOHAZARD Nightmare」

浦沢さんへの罰ゲームは、彼女が死ぬほど嫌いというお化け屋敷に決定。しかも『バイオハザード』を題材にした「BIOHAZARD Nightmare」へ！ 中に入ったとたんに笑顔が消えた浦沢さんは、「ごめんなさい～！ 許して～！」と絶叫しながら駆け抜けていったのでした。



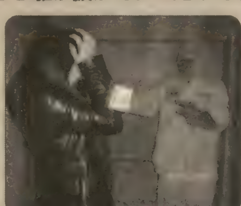
入る前は余裕の笑顔を見せる浦沢さん



入ったとたんに緊張で顔がこわばった…



今にも動きそう…。って本当に動くよ！



ゾンビに対し、なぜか絶叫で謝ってます



グリーンハーブで回復を試みるが…



恐怖も絶頂に…！



最後の最後にゾンビに驚かされて大絶叫



走って出口へ逃げてしまいました…

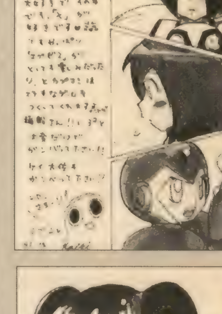


動物と戯れ、心をいやして罰ゲーム終了

「BIOHAZARD Nightmare」は残念ながらもうすぐ終了。11月23～25日が最後のチャンス！ 恐怖を体験しに行こう！

「BIOHAZRD Night Mare」
場所：東武動物公園
（東武本線東武動物公園駅下車）

イラストのキモチ。



ロックマンにもキューブで活躍してほしいよね！（熊本県／ハルキさん）



カプコンキャラでもでも人気ナンバーワンかもね（埼玉県／海馬鳴波さん）

プレゼント

「バイオハザード」のハンドタオル2枚セットを、抽選で3名様にプレゼント！ 下の宛先まで商品名を明記して応募してね。



バイオハザードマークとアンブレラマークの2枚をセットで！

お便りのあて先は　登場した方への応援のお手紙、カプコンへの質問などを募集中です。プレゼント希望の方は、ハガキの裏に住所・氏名・年齢・希望のプレゼント名を書いて右のあて先まで送ってください。このコーナーへの感想もお待ちしてます！

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 カプエヌ」係 まで

秋葉原 価格調査団

アキハバラ カカク チョウサダン

?AKIHABARA KAKAKU CHOUSADAN✱

GCソフト価格

テレビCMが大評判の『ピクミン』によって、注目度が高まっているゲームキューブだが、相変わらず販売価格は冴えず、『ウェーブレース』『ルイージマンション』は先月と同様の3980円。ちなみに、ゲームキューブ本体の秋葉原最安値は、23980円だった。

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	メモリーカード	その他
ウェーブレース ブルーストーム	RAC	6800	3980	2001年9月14日	任天堂	1～4人	12ブロック	
スーパーモンキーボール	ACT	5800	4780	2001年9月14日	セガ	1～4人	3ブロック	
ピクミン	ACT	6800	5970	2001年10月26日	任天堂	1人	19ブロック	
ルイージマンション	ACT	6800	3980	2001年9月14日	任天堂	1人	3ブロック	



◆『ルイージマンション』は、一時期2980円程度まで値段を下げたが、その後は3980円に持ち直している



◆最新作の『ピクミン』は、安定して売れているようで、ほとんど値下がりしていない。しばらく売れ続けそうだ

GBアドバンスソフト価格

発売直後から大きく値段を下げるケースが多かったGBアドバンスソフトだが、今回の調査(11月9日)では比較的価格が安定していた。中でも、10月に発売された『逆転裁判』『ヒカルの碁』の2タイトルは人気が高く、秋葉原に限らず全国的に品薄となっている模様だ。また、旧作ソフトでも今月は値下がりしたタイトルが少なかった。逆に、最安値で販売していたショップでの在庫がなくなったため、値段が上がったタイトルもある。また、GBアドバンス本体は、オレンジとブラックの2色が新たに発売されるせいか、現行の4色とも8980円が最安値とお買い得になっていた。

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	マルチ	ワン	その他
悪魔城ドラキュラ サークルオブザムーン	ACT	5800	4480	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	
アドバンスGTA	ACT	4980	3980	2001年3月21日	MTO	1～2人	○	×	
ESPN X Games Skateboarding 2002	SPT	5800	4980	2001年10月25日	コナミ	1人	×	×	
EXモノポリー	TAB	5800	3972	2001年7月13日	タカラ	1～5人	○	×	モバイル対応
ウイニングポスト for GBA	ACT	5600	4980	2001年3月21日	コーエー	1人	×	×	
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	RAC	4800	1780	2001年3月21日	任天堂	1～4人	○	○	
黄金の太陽	RPG	4800	3780	2001年8月1日	任天堂	1～2人	○	×	
風のクロノア～夢見る帝国～	ACT	5300	3980	2001年7月19日	ナムコ	1人	×	×	
かわいいハムスター	SLG	5200	4480	2001年10月26日	MTO	1～2人	○	×	
奇々怪界あどばんす	ACT	5200	3972	2001年10月5日	アルトロン	1人	×	×	
逆転裁判	SLG	4800	売切	2001年10月12日	カプコン	1人	×	×	
極 麻雀デラックス 未来戦士21	TAB	5200	3980	2001年8月10日	アテナ	1～4人	○	×	
筋肉番付 金剛くんの大冒険!	ACT	5800	1972	2001年7月26日	コナミ	1～2人	○	×	モバイル対応
くるくるくるりん	PUZ	4800	1980	2001年3月21日	任天堂	1～4人	×	○	
ゲットバッカーズ奪還屋	RPG	5800	4480	2001年4月26日	コナミ	1人	×	×	
幻想水滸伝カードストーリーズ	RPG	5800	3980	2001年9月13日	コナミ	1～4人	○	×	
コナミワイワイレーシング アドバンス	RAC	5800	2980	2001年3月21日	コナミ	1～4人	○	×	
西原理恵子の殿堂麻雀	TAB	4800	3980	2001年9月28日	メディアリング	1～4人	○	○	
JGTO公認 GOLF MASTERモバイル	SPT	5800	4980	2001年7月26日	コナミ	1～4人	○	×	モバイル対応
Jリーグポケット	SLG	5800	売切	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	
ジュラシックパークIII アドバンスドアクション	ACT	5800	2480	2001年8月30日	コナミ	1人	×	×	
ジュラシックパークIII ～失われた遺伝子～	ACT	5800	3980	2001年11月1日	コナミ	1人	×	×	
ジュラシックパークIII ～恐竜にあいにいこう!～	SLG	5800	3980	2001年8月9日	コナミ	1～2人	○	×	
スーパーストリートファイターIIXリバイバル	ACT	5800	2980	2001年7月13日	カプコン	1～2人	○	×	
スーパーブラックバスアドバンス	SLG	4800	3780	2001年8月10日	スターフィッシュ	1～4人	○	×	
スーパーマリオアドバンス	ACT	4800	2980	2001年3月21日	任天堂	1～4人	○	○	
スーパーロボット大戦A	SLG	5800	4980	2001年9月21日	バンプレスト	1人	×	×	
スタコミ	SLG	5800	3180	2001年7月26日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
スペースヘキサイト メーテルレジェンドEX	PUZ	5300	2980	2001年4月27日	ジョルダン	1～2人	○	○	
ゼロツアーズ	RPG	5480	1980	2001年7月27日	メディアリング	1～2人	○	×	
全日本GT選手権	RAC	5200	3980	2001年3月21日	ケムコ	1～4人	○	×	モバイル対応
Z.O.E 2173 TESTAMENT	SLG	5800	2980	2001年9月27日	コナミ	1人	×	×	
タクティクスオウガ外伝	SLG	4800	3780	2001年6月21日	任天堂	1～2人	○	×	
耽美夢想マイネリーベ	SLG	5800	4480	2001年4月26日	コナミ	1～2人	○	×	
チューチューロケット!	PUZ	4800	3972	2001年3月21日	セガ	1～4人	×	○	
チョロQアドバンス	RAC	4800	2980	2001年6月29日	タカラ	1～4人	○	×	
トイロボフォース	SHT	5200	1980	2001年6月28日	グローバルA	1～2人	○	×	
トゥイティーのハーティーパーティー	TAB	4980	2980	2001年3月21日	ケムコ	1～4人	○	×	
ドカポンQ モンスターハンター	ACT	4800	2980	2001年8月3日	アスミックA	1～2人	○	×	

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	マルチ	ワン	その他
ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出!	ACT	4800	2980	2001年4月27日	エポック社	1～4人	○	×	モバイル対応
なかよし麻雀かぶリーチ	TAB	5800	3980	2001年10月25日	コナミ	1～4人	○	○	
ナポレオン	SLG	4800	1480	2001年3月21日	任天堂	1～2人	○	×	モバイル対応
信長の野望	SLG	6800	5480	2001年9月26日	コーエー	1～4人	○	×	
爆熱ドッジボールファイターズ	SPT	4980	3980	2001年3月21日	アトラス	1～2人	○	×	
ハテナサテナ	PUZ	5200	3980	2001年10月4日	ハドソン	1～4人	○	○	
ハムスター物語2GBA	SLG	5800	4980	2001年10月19日	カルチャーブレーン	1～4人	○	×	
ハローキティコレクション ミラクルファッションメーカー	ADV	5200	4270	2001年10月19日	イマジニア	1人	×	×	
パワプロクンポケット3	SPT	5800	4980	2001年3月21日	コナミ	1～2人	○	×	
ヒカルの碁	TAB	5800	売切	2001年10月25日	コナミ	1～2人	○	×	
ピノビィーの大冒険	ACT	4800	3980	2001年3月21日	ハドソン	1人	×	×	
ファイナルファイトONE	ACT	4800	2980	2001年3月21日	カプコン	1～2人	○	×	
ファイヤープロレスリングA	SPT	5800	1972	2001年5月25日	スパイク	1～4人	○	×	
ファランクス	SHT	4980	2980	2001年10月26日	ケムコ	1人	×	×	
FIELD OF NINE DIGITAL EDITION 2001	TAB	5800	2980	2001年9月20日	コナミ	1～2人	○	×	
プレイノベル サイレントヒル	ADV	5800	3980	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
ブレス オブ ファイア ～竜の戦士～	RPG	4800	1980	2001年7月6日	カプコン	1人	×	×	
ぼくのカブト虫	SLG	5200	4480	2001年7月13日	MTO	1～2人	○	×	
ぼくのクワガタ	SLG	5200	4480	2001年8月3日	MTO	1～2人	○	×	
ぼくは航空管制官	SLG	5800	4980	2001年3月21日	タム	1人	×	×	
ボンバーマンストーリー	ACT	5200	4480	2001年3月21日	ハドソン	1～4人	×	○	
麻雀刑事	TAB	5200	3980	2001年7月12日	ハドソン	1～4人	○	○	
マリオカートアドバンス	RAC	4800	2980	2001年7月21日	任天堂	1～4人	○	○	モバイル対応
ミスタードリラー2	PUZ	4800	3780	2001年4月27日	ナムコ	1～2人	○	×	
みんなでぷよぷよ	PUZ	4800	3972	2001年10月18日	セガ	1～4人	○	○	
メダロット・ナビ	SLG	5800	3480	2001年9月7日	イマジニア	1～2人	○	×	
モバイルプロ野球 監督の采配	SLG	5800	2980	2001年7月26日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
桃太郎まつり	RPG	5200	2980	2001年3月21日	ハドソン	1人	×	×	
森田将棋あどばんす	TAB	5800	3980	2001年7月12日	ハドソン	1～2人	○	○	モバイル対応
モンスターガーディアンズ	SLG	5800	3980	2001年3月21日	コナミ	1～2人	○	×	モバイル対応
役満アドバンス	TAB	4800	3980	2001年10月26日	任天堂	1～4人	○	○	
遊戯王ダンジョンダイスモンスターズ	ETC	5800	3980	2001年3月21日	コナミ	1～2人	○	×	
遊戯王デュエルモンスターズ5	TAB	5800	2480	2001年7月5日	コナミ	1～2人	○	×	
優駿ラプソディー♪	RPG	4800	3480	2001年6月29日	カプコン	1～2人	○	×	
ラブひなアドバンス	ADV	5800	3980	2001年9月7日	マーベラス	1人	×	×	
ロックマンエグゼ	ACT	4800	3780	2001年3月21日	カプコン	1人	○	×	
ロボットポンコッツ2	RPG	5200	3980	2001年9月13日	ハドソン	1～4人	○	○	
ワリオランドアドバンス	ACT	4800	3480	2001年8月21日	任天堂	1人	×	×	

●GBAソフト価格表の見方 ・定価…メーカー希望小売価格 ・秋葉原…秋葉原電気街での新品最安値 ・マルチ…マルチカートリッジプレイ対応 ・ワン…ワンカートリッジプレイ対応 ・モバイル対応…モバイルアダプタGB対応

大乱闘スマッシュブラザーズ デラックス DX

スマブラ談DX

発売記念!!
ロングインタビュー





ハル研究所
［スマブラDX］
ディレクター
桜井 政博
Interview

『スマブラDX』開発最初のコンセプトはゲームキューブの推進

全世界で500万本以上の大ヒットを記録した、『スマッシュブラザーズ』の続編が早くもゲームキューブに登場！今月は『スマブラDX』を完成させたばかりの桜井さんを直撃して、新作ソフトの魅力と、大仕事を成し遂げたクリエイターの素顔に迫ってみたのだ。

ハル研究所　情報開発部主幹
桜井 政博さん

●任天堂が発売した「光線銃」が大ヒットした、1970年に東京で生まれる。ゲームボーイ発売の1989年に、ハル研究所に入社し、3年後に『星のカービィ』(GB)を発表。以来、ヒットメーカーとして活躍中







【インタビュー記事を読む前のご注意】
※突然登場する、「広報N」は任天堂の広報さん、「広報H」はハル研究所の広報さんのことです。
※会話中に出てくる「○○○」は、隠しキャラを表しています。キャラの名前をご自由に想像してください。

21世紀にはいってから1日も休んでいない

── 『スマブラDX』の完成おめでとうございます。休みはとれましたか？

桜井　いえ、ぜんぜん(笑)。

── 今年は正月からまったく休んでいないという話でしたけど。

桜井　そうですね。ずっと軟禁状態にあって…(笑)。やっぱり、人生観が変わりますね。

── どんなふうに？

桜井　(しみじみと)去年とることのできた休日が、ものすご〜く深い想い出になっていて…。

広報H　桜井が休んでいないのは、正月からではなくって、去年の11月からなんです。

桜井　いや、正月はちょっとだけ休んだんです。でも、去年の11月頃はほとんど休んでいない状態でしたね。それでも月に2度くらいは休みがとれたんですけど、正月明けからは1日も休んでいないんです。

── 本当にお疲れさまでした。『スマブラDX』だけでなく、アニメの『星のカービィ』の監修をしたり、ネットでの「速報スマブラ拳!!」の仕事もありましたからね。

桜井　でも、アニメを作っているのは、専門のスタッフですし、「スマブラ拳!!」のほうも、文章さえ書いてしまえば何とでもなりましたからね。

── それでも大変だったでしょう。桜井さんの頭のなかから、『スマブラDX』を抜くことのできる時間はあったんですか？

桜井　抜きたいときもあるんですけど、どうしても抜けなくて、寝床でも苦しんだりしましたね。横になりながら、「ああ、あそこができていない〜」って。

── でも、そのような努力が実って、タイトルの文字通り、「デラックス」なゲームになりましたよね。

桜井　「デラックス」の名に恥じないという感じですよね。

── スペースワールドで、任天堂の開発の人と話したとき、「『スマブラDX』は、いろんなゲームのことを知ってる、桜井さんしか作れないソフトだ」って言ってましたね。

桜井　光栄なことですよね。

── 任天堂のキャラをデザインした人の目から見ても、「ああ、こいつの後ろ姿はこんなんだったんだ」という、新鮮な驚きもあったようですね。

桜井　古いソフトだと、資料がないところをうまく補完しなければいけませんでしたし、そのキャラクターの性格を理解して、描きわける必要もあったんですね。もともとクッパの甲羅にヒダヒダはないし、ピーチのスカートにはフリフリみたいなものはありませんでしたからね。でも、自分の思い描いているものとは全然違うものもあるんです。それでも、「これは違う」という非難はあんまり聞かなかったというのは、ありがたいことですよね。ひょっとしたら、発売後に非難が出てくるかもしれませんけど(笑)。



クッパの甲羅には、より甲羅らしい文様が。キューブで細かな表現ができるようになったぶん、デザイナーの仕事も増えているのだ

── いろんな方に監修をしてもらったわけですよね。

桜井　ええ、もちろん。ただ、プレイヤーキャラよりも、フィギュアのほうが辛かったですね。

── それは？

桜井　やっぱり出てくる量が多いし、監修の仕方も、人によってぜんぜん違いますからね。

── その点でも、このソフトに関わった人はとても多かったと言えるんでしょうね。

桜井　こういう性格のゲームですので、ごく短い期間に、風のようにスルッと関わった方は多かったですね。

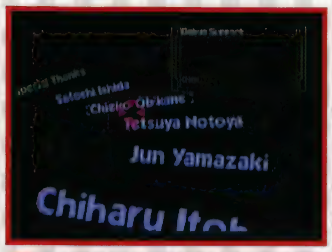
── N64版と比べて、スタッフはどのくらい増えたんですか？

桜井　どれくらいかなあ…。ちょっと、

スタッフロールで調べてみましょうか（と言って、『スマブラDX』のスイッチを入れる）。

―― 今回もスタッフロールには楽しいしかけが入ってますよね。

桜井　本当にバカですよね（笑）。



N64版の『スマブラ』では、スタッフロールに登場する名称にカーソルを合わせてAボタンを押すと、仕事内容や所属を見られるようになっていたのだ。キューブ版では…？

―― 『スマブラDX』って、遊び終えたと思っても、おまけでまた楽しめるところもウレシイですよね。フィギュアポンなんかもそうですし。

桜井　たとえば他のゲームで、そのゲームだけのキャラクターがたくさんフィギュアで得られたとしても、あんまりうれしくないじゃないですか。

―― そうですね。何が出てくるかわかってるし。でも『スマブラDX』の場合、「何じゃこれ～!?」ってビックリするものが多いですからね（笑）。

桜井　いろんなゲームの要素がいっぱい詰まっているというのは、『スマブラDX』ならではだったので、ちょっとムリをして入れてしまったんですけどね。（コントローラを操作しながら）そろそろスタッフロールが出てくると思います。

―― スタッフロールに登場するのは何人くらいなんですか？

桜井　数えたことはないですね。N64のときの1.5倍には至らないと思いますけど…。

―― その程度しか増えていないんですか？　『スマブラDX』のボリュームの大きさから考えると、もっと増えてると思ったんですが。

桜井　前作もいろんなキャラクターがいっぱいいましたからね。ですが、構造は変わっていないんです。ただ、オーケストラの人なども入れたりすると、かなり多くなるんでしょうけどね。

―― （スタッフロールの画面が出てきて）「ゲームが終わった」と思ったら、こんなことができたりして…。めちゃくちゃイカしてますね。

桜井　バカですね～（笑）。でも、爆発はしないんです。エライ人を爆発させるとよくないから。

―― 「爆発」って言っても、読者の人には何のことかさっぱりわからないでしょうけどね（笑）。

桜井　やっぱり自分でやっていただかないと…。（スタッフロールが終わって）だいたい150人くらいといったところでしょうか。

―― ありがとうございました。外国の方も多いですね。

桜井　直接関わった人もいますし、あと、翻訳チームの人もいますね。フィギュア図鑑は、NOA（任天堂アメリカ）に翻訳チームがいて、日本語を英語に直してくれたんですね。今回の『スマブラDX』は二毛作だったんですよ。日本版と英語版を同時にあげようということで。

―― アメリカ版と日本版の内容は同じなんですか？　N64版のときは、アメリカ版におまけの1枚絵が入ったりしてましたが…。



アメリカで発売されたN64版の『スマブラ』では、エンディングで12種類の1枚絵を見ることができたのだ（写真は桜井さんがデザインしたもの）

桜井　今回は、権利関係で違うところがあるんです。たとえば、「センサー爆弾」は日本では『パーフェクトダーク』のものなんです。でも、アメリカでは『パーフェクトダーク』に年齢制限（レイティング）があって使えないんです。

―― アメリカでは、16歳未満の人は『パーフェクトダーク』を買えないようになっていましたからね。

桜井　そうですね。それで別個に作り分けたんです。

―― 『スマブラDX』は英語モードで遊べるようになっていますが、アメリカ版でも、日本語モードで遊べるんですか？

桜井　遊べますよ。

―― それはいいことですね。

桜井　やっぱり日本のゲームですから（笑）。フィギュア自体も、問題のあるもの以外はほとんどそのまま出ますね。つまり日本でしか発売されていないソフトのフィギュアも、そっくりそのまま出るようになっているんです。

―― アメリカ人にとっては、何のキャラだか、さっぱりわからないものも出ると（笑）。

桜井　そう。「○○○って誰？」って（笑）。なので、そのようなキャラクターの解説には「JAPAN ONLY」と表記されるようになっているんですね。



「パネルでポン」のリップステッキの説明には「JAPAN ONLY」の文字が。つまり、「パネポン」はアメリカで発売されなかったことがわかるのだ

―― 逆に海外の人にしかわからないキャラが出てくることはないんですか？

桜井　それはないです。でも、海外版だけのデザインというのは、ちらっとだけあるんですけどね。

ゲームキューブ推進のために『スマブラDX』が生まれた

―― 『スマブラDX』を作るために、オリジナルのゲームをプレイすることもあったわけですよね。

桜井　当然ありました。まず、何のフィギュアを入れるかについては、自分でリストを作って決めたんです。それで問題があるものは削除したり、優先順位をつけて、作りきれなかったものは諦めたりとか…。ハル研究所の開発ルームにはロッカーのような本棚があるんです。そのなかに任天堂のゲームをなるたけたくさん入れてるんです。それで、説明文を書く段階になると、そこに通って「よし、問題ない」って検証して、机に戻って文章を書いていたんです。攻略本もいっぱい買って使っていましたね。

―― 実際にゲームをプレイするより、紙資料でチェックすることが多かったわけですか？

桜井　まあそうですが、僕自身が実際、過去にやったことのあるゲームを前提にして、このゲームを作ったので、確認のためにそういう作業をしていたということですね。

―― でも、今年発売の『どうぶつの森』（N64）をプレイする時間は、さすがになかったんじゃないですか？

桜井　それなりにやりましたよ。

―― それはよかった（笑）。ところで今回の『スマブラDX』のコンセプトは何なんですか？

桜井　いちばん最初に目的として掲げたことは、「ゲームキューブの推進」なんです。自分が考えられるところで、「キューブをいちばん売れるようにする方法は何か？」ということからスタートしたのは事実です。それは「商売優先」とか言われるかもしれませんけど、それによってユーザーが面白がってくれたり、新ハードが注目を浴びるのであればいいと思ったんです。その「注目を浴びる」ということも、ただ1作品が注目を浴びれば、それでいいということではなくて、あくまでゲームキューブ全体をグッと推しあげるためにはどうしたらいいかと考えた結果、『スマブラDX』を作ることになったわけですね。

―― 素晴らしい！（笑）。

桜井　でも、企画段階のものと、今回完成したものとは、相当違っているんですよ。

―― 前作の発売1周年で、桜井さんのインタビューをしたときに、N64版の企画書を見せてもらいましたが、そのファイルのなかに『スマブラDX』の企画書も入っていたそうですね。

桜井　そうです。ちなみに企画書は何本かをまとめて書くようにしているんですけれど、今回は「この1本しかない」と思って、『スマブラDX』のしか書かなかったんですよ。

――　あのとき、『スマブラDX』を作ることが決まっていながら、よくもまあ、しらばっくれましたよね（笑）。ヒントすらもらえなかったし。

桜井　しゃべるわけないじゃないですか～。それにしゃべってスッキリするのはいけないと思うんです。やっぱり企画って、じっくり溜めなきゃダメだと思うんです。でないと、プレゼンテーションするときに押し出しが弱くなるから。誰かにしゃべることで満足しちゃうと、その後の企画が結構スカスカしてくるんで、とりあえずガチッとまとめて、涼しげな顔をして開いて見せるというわけですね（笑）。



これが、99年末に撮影したN64版『スマブラ』の企画書。このファイルの後のほうに『スマブラDX』の企画書があったのだ

――　勉強になります（笑）。で、あのときのファイルに書かれていたものと、内容がかなり変わってしまったと。

桜井　たぶんそれを見ると相当ビックリすると思いますよ。「何だ、フィギュアバトルって？」…とか。

――　フィギュアバトル？（笑）。

桜井　もうこれ以上は言いませんけどね（笑）。

――　コンセプトの話に戻すと、E3のときは、今度の『スマブラDX』は「敷居が高くなく、パッと遊べるけど、やりこみにも耐えうるゲーム」と言ってましたよね。



『スマブラDX』の開発が明らかになったのは、今年のE3（ロサンゼルス・5月開催）。桜井さんは長い沈黙のあとの発表だっただけに、晴れやかな表情をしていたのだ

桜井　その方針は全然変わっていません。ライトにも遊べるし、ヘビーにも遊べるし。

――　その通りですね。

桜井　ただ、やりこめる要素が大きくなったために、逆に「難しいゲームに捉えられないかな？」という心配もちょっとあるんですが…。だけれど、いろいろ増えて、その増えた目的が…、何と言ったらいいんでしょう（笑）。

――　普通はゲームって、続編が出るたびにコッテリしていって…。

桜井　（大きなピラミッドを手で描きながら）こういう感じなんですよね。

――　上級者だけが満足できる方向にガンガン行ってしまう。

桜井　『スマブラDX』もそういう要素はありますので、そのへんを指摘する方も、もしかしたらいるかもしれない。でも、基本的には「4人で遊んだときに、1人だけが勝つという世界は不幸だ」という考えを元に作っていますので、隠しステージなんかも割り切って作っていますね。

ビギナーにオススメ！「スペシャル乱闘」

――　今回の『スマブラDX』は、N64版をプレイした人にとって満足できる作品になっていると思うんですね。でも一方では、N64版のときに、「『スマブラ』みたいなゲームは苦手だなあ」と考えて、様子見の人もいると思うんです。

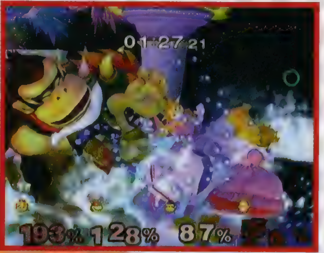
桜井　そうですね。

――　そのような人たちに対して、今回の『スマブラDX』の魅力を話してもらえませんか？

桜井　今回、よりアバウトに楽しんでもらえるというか、「勝敗なんかラフでいい」という位置づけにあるのが、「スペシャル乱闘」ですね。そのなかにある、とくに「スーパーサドンデス」と「ワンボタン乱闘」、それに「スロー乱闘」あたりが、そのような人たちの導入口にはいいなと思っています。

――　アクションゲームが苦手なおじさんでも大丈夫（笑）。

桜井　そうですね（笑）。もともと『スマブラDX』は、スピードが比較的速いゲームなんですが、やがてそのスピードにも慣れちゃうんです。でも、慣れるまでに時間を要しますし、ちょっと苦手に思っている人は「スロー乱闘」で遊んでいただくといいでしょうね。今回は1人用のモードも充実してますしね（笑）。



10種類の遊び方を選べる「スペシャル乱闘」。狭いステージで「でかい乱闘」をやると、わけのわからん状態に。でもそれが面白いのだ

――　もともと『スマブラ』って、4人対戦で盛り上がったゲームだと思いますけど、今回は1人でも長く遊べそうですよね。

桜井　それが、何十時間もかかってしまうものだとしんどいんですけど、さっと遊べて、さっと離れられるようにも作っているんですね。

――　そうですね。それに登場キャラや隠しステージの数が多いですし、フィギュア集めもずっと楽しめそうですよね。

桜井　すみませんが、ひとつだけすごく取得するのに難しいフィギュアができてしまいました。

――　それは確率の問題ですか？

桜井　確率ではなくって、条件が難しいんです。ほとんどすべての要素を埋めないと出てこないんです。

――　それは、もしかして○○○？

桜井　それではないです。ただ、作り手としては、フィギュアコンプリートをあまり重要視していないんですね。あるだけ出せればいいと考えているので、フィギュアに通し番号はないし、どれくらいの数があるということも全然明かさないままで進めているんです。

――　「○○○個のフィギュアをすべて集めよう」なんて言わないと。

桜井　フィギュアだから、フィギュアを集めたければ、とにかく集めてくださいというスタンスで遊んでもらえればと思っています。そのなかに好きなキャラクターがいたら、それだけでウレシイでしょうし。

――　図鑑として見るだけでなく、テーブルの上に置いたフィギュアを一目で見られるのもウレシイですよね。

桜井　（画面を操作しながら）英語版で立ち上げると…、ほら。

――　わあ、スーパーNES（アメリカ版スーファミ）が置いてある！　やることが細かいなあ～（笑）。英語版もどんどん遊んだほうがいいということですね。これはもう、任天堂ファン必携のソフトですよね（笑）。

桜井　そりゃあ、これをやらずして任天堂ファンというのはどうかなと思いますよ（笑）。



フィギュアコレクションの棚（英語モード）には、アメリカのデザインそのままのファミコン(NES)や、N64版『スマブラ』のパッケージが置いてあるのだ。でも、バーチャルボーイはない…

4人以上でプレイするのが楽しい『スマブラDX』

――　それにしても、ステージにも、うれしいアイデアがいっぱいありますよね。たとえばアドベンチャーモードの『フォックス』のステージ。「コーネリア」で…。

桜井　どんなところが？

――　N64版の『フォックス』をプレイした人には、とても懐かしいところ（笑）。

桜井　あー、あれですね（笑）。

――　N64版のまんま入ってますよね。

桜井　あのシーンは、ちゃんと声優さんを使ってるんですよ。

――　えーっ、そうなんですか？　英語版も同じように？

桜井　そうです。英語版は『フォックスアドベンチャー』の声優さんなんです。

――　へえ～。まだ発売されていないソフトなのに？　ますます、英語版も積極的にプレイしたほうがいいということですね。それに『スマブラDX』をやってると、オリジナルのソフトを触たくなりますよね。

桜井　そりゃあ、そうでしょう。でもこのような演出を、『スターフォックス64』を知らない人が見ても、ちっとも面白くないでしょうけどね。



コーネリアのステージ。ファルコの「まったく世話のかかるやつだ」というセリフを聞いて、泣けてくる「フォックス」ファンも少なくないかも

――　いや、むしろ、これを見て、「N64版の『スターフォックス』をやってみようかな」なんて思う人が出てくるのでは？

桜井　このソフトが、そういう位置づけになれば、ひじょうにありがたいんですけどね。

――　『アイスクライマー』のステージ、「アイシクルマウンテン」を縦にスクロールさせる発想もいいですよね。

桜井　まあ、考えるのは楽なんですけど、作るとなると、なかなか難しいんです。たとえばアイスクライマー面で、コインバトルをして、キャラクターの誰と誰と誰の組み合わせで、何のワザを使うと、画面が飛んじゃうとか。そのように組み合わせが何乗にもなっていくので、デバッグの作業がしんどかったですね。

――　アイテムや登場キャラが増えて、しかもステージが複雑になった分、バグチェックが大変になったわけですね。でも、こんなにいっぱい任天堂のキャラやアイテムが出てきて、そのすべてを理解できる人って、いるんでしょうか？

桜井　どうなんでしょう。もちろん、私は理解してますよ(笑)。

――　そりゃあ、そうでしょう(笑)。でも、よっぽどの任天堂通じゃない限り、「何だろう、これは？」ってことも多いでしょうね。

桜井　逆に、全部のことを知ってる必要はないと思うんですよ。ゲームモードもそうなんですけど、自分の好きなところだけをつまみ食いすれば、それでいいというスタンスで作っていますので、「全部を楽しんでくれ！」というのはないんですね。

――　なかには、子供がプレイしてて、後ろで見ていたお父さんが、「知ってるぞ、これ！　懐かしいなあ」みたいなこともいっぱいありそうですよ。

桜井　そうなってくれると、ありがたいですけどね。

――　『スマブラDX』って、プレイするのも楽しいんですけど、実は後ろからギャラリーの立場で見ると楽しい部分もありますね。

桜井　そうですね。だからホントは4人以上推奨のゲームなんですよね(笑)。



『ゼルダ』の「グレートベイ」のステージでは、終盤になると落ちてきた月に対して四巨人が…。こんなときは戦いの手をとめて、観察したくなるのだ

――　過激なステージも、かなりありますね。

桜井　でも、やってるうちに慣れてくると思います。最初はアイスクライマー面とかレインボークルーズの面をやっていると、すごく面食らって、「うわあ、これどうやって遊べばいいの？」って思いますけど、でもすぐに慣れちゃうと思うんですよ。ただ、対戦ということに対してガチンコになっている他のゲームだと、あのような仕掛けはなかなかできないでしょうね。「4人でプレイして1人だけが勝って、それが楽しいというのはもうやめたい」という想いが根底にあるので、いまの『スマブラDX』のカタチになったんです。でも一方では、「そのような仕掛けが嫌いな人もいるんだろうな」と思ったりするんですね。そのような人は、ごくシンプルな面で、アイテムを使わずにプレイしてもらうとか。いろんな選択肢があるので、自分の好みにあわせて、好きに遊んでほしいですよね。

――　本当に、選択肢はいっぱいありますからね。

桜井　別に対戦だけでもないし、1人で遊んでもいいし。『スマブラDX』では、あくまで遊び場を提供したわけで、それぞれが自分にあった遊びを見つけて、いろいろ楽しんでほしいんですよ。「アドベンチャー」にしても、30分程度でクリアできて、何度もやって記録を競うこともできるし。「百人組み手」とか「ホームランコンテスト」など、いろいろありますし。

――　だから、長～く遊べて、元がしっかりとれるソフトだと思いますね。でも、作り手としても楽しかったでしょう？

桜井　楽しかったことも多かったですよ。でも、ソフトができあがって、いまの心境を語ると、「すごく苦しかった」というのが正直なところで。

――　他人のキャラクターを使ってゲームを作るときの苦労は、とてもよくわかります。でも、その一方で、ちょっとおバカなアイデアを考えるときって、楽しかったんじゃないかと。

桜井　楽屋落ち的なネタもいっぱい詰まってますからね(笑)。でも、知ってる人が楽しいだけというのもあまりにツライので…。ここはある程度ツボをつこう、でも詰め込みすぎるのはやめようとか、バランス感が大事なんですね。

――　たとえば、キノピオガードのようなアイデアを考えついたときって、楽しくありませんでした？(笑)。

桜井　いや、考えるだけなら、あまりにも楽だから(笑)。あまりに楽だと、やっぱり味気ないところもあるんですよ。

――　実現させるほうが手応えがあるけど、つらいところもあると。

桜井　ええ。やっぱりプログラムの制約上で動いているし、他のキャラと組み合わせたときに、問題なく動くものなのかという心配もありましたし…。ただ、そのキャラの性格に合っているとか、動きの遅いキャラだから、このような必殺ワザを取り入れようとか、そこまで考えて作るわけです。それで、苦労して作って、その結果「やっぱり、これはやめよう」なんていうこともいっぱいあったんですね。



ピーチの性格がちょっぴりわかるような「キノピオガード」。楽しければそれでいいのだ

企画はおもに桜井さんが1人で考えた

――　『スマブラDX』のアイデアを考えるときって、机の上でやってるんですか。それともスタッフとミーティングを開いたりとか…？

桜井　えーっと、基本的に考えることはいつでもできますからね。寝る直前とか、歩いてるときとか、トイレに入ったときなんて。

――　アイデアは、主に桜井さんが考えたんですか？

桜井　ええ。

――　みんなでアイデア出そうなんてことは？

桜井　それをやるとゲームのバランスがとれなくなるので、基本的に1人で考えました。スタッフには申し訳ないので、そう言うのは避けたいですけどね。でも、1人のディレクターの指向で作られていったソフトであるというのは、他のソフトとまったく変わりがないはずなんです。でも、『スマブラDX』には、いろんなキャラクターのいろんな要望がどうしても押しかけてくるんです。

――　N64版のときの「スマブラ拳!!」で、『2』が出るとしたら、出して欲しい

キャラランキングをやってましたけど、ある程度は反映されてますよね。

桜井　反映しようと思わなければ、クッパとピーチを真っ先に出そうとは思いませんでしたね。

――　1位と2位でしたからね。ベスト10に登場したキャラで、今回の『スマブラDX』に登場しないキャラを、ここで言うわけにはいかないでしょうね。

――　それを話してしまえば、必ず出てこないとわかってしまって、楽しみがなくなりますよね。でも、今回はキャラクターの人数が多いので、何人出すことができるかわからなかったんです。それで、とりあえず候補を作っておいて、制作の状況をみながら、リストのお尻のほうから消していったんです。「これを入れようとすると制作が間に合わない」とか。あと、「大人の事情でダメだな」とか(笑)。

――　大人の事情でダメなのは、6位に入っていたジェームズ・ボンドがそうですね。

桜井　ジェームズ・ボンドはあらゆる意味でムリですよね。

『スマブラ』の続編で出して欲しいキャラクターランキング
※1999年に「スマブラ拳!!」で調査

1位	クッパ
2位	ピーチ
3位	ワリオ
4位	デデデ大王
5位	ガノン
6位	ジェームズ・ボンド
7位	ミューツー
8位	バンジョー&カズーイ
9位	キノピオ
10位	ミュウ

どのキャラが登場して、どのキャラが落選したのか…。それはプレイしてからのお楽しみ～

――　そうですね。

桜井　キャラクターについては、私の独断偏見と、開発の事情と、大人の事情によって決まっているんですね。

――　それに、ユーザーの要望も反映しつつ…？

桜井　まあ、それなりに。要望にお応えしたのは、フィギュア名鑑のほうかもしれないですね。

――　フィギュア名鑑には、要望に応えるというより、なんかトンでもないやつが入ったりしてますね(笑)。

桜井　バカですね～(笑)。実際には、フィギュアのリストをいっぱい書いて、それを消去法で消していったんです。消されていったもののなかには、とてもヘンテコなキャラがいたりしましたよ。

――　知らないものもたくさんあります。それに、図鑑を読むと勉強になりますね。

桜井　勉強してどうするんですか？(笑)。

――　でも、試験をやると面白いと思いますよ。「キミの任天堂度をチェック!」なんて(笑)。

桜井　そうですね。次に出てくるキャラを知ってるか、知らないかで賭けてみる楽しみもあるかもしれませんね。ステージ上に落ちてるフィギュアを、ポーズにしてアップで見ようとしても「?」が出るのがイジワルで…(と言いながら画面を操作)。



「このアイテムは何かな？」と思って、ズームにしようとしても「？マーク」が。つまり、図鑑で見る楽しみを残しているということなんだね

――　わ、ホントだ。イジワルだなあ(笑)。ところで、開発でいちばん苦労したキャラは何ですか？

桜井　全員ですね。でも技術的にはゼルダとシークがきびしかったですね。純粋に2キャラ入っているだけでなく、ゼルダがシークに変身したらスクロールがついていかなくなったりとか、そのような不具合も最初は多かったですし。

――　そうでしょうね。でも、変身するときのBGMはいいですよね。

桜井　♪ピロピロリロリン(笑)。あれは、音楽屋さんのアイデアなんです。

――　だから、変身するのが楽しかったりするんですね(笑)。そういえば、スペースワールドでシークが遊べなかったのはどうしてなんですか？

桜井　それは私がお答えするより…。

広報N　インパクトのある映像をテレビCM用にとっておきたかったんです。これまでの『スマブラ』には「変身」という概念がなかったので、桜井さんと相談して、ゼルダがシークに変身することは会場では秘密にしておこうということにしたんですね。



シークの正体はゼルダ姫だった…。「時のオカリナ」を途中で挫折した人たちのなかには、このCMで謎が解決した人もいるかも

――　あと、ネスの代わりに、本当は『MOTHER3』の主人公のリュカを登場させる予定だったんだとか？

桜井　そうです。本当はリュカを出す予定だったんですけど、なしになってしまったんです。

――　実際にリュカを作ったんですか？

桜井　企画は進めていましたし、このキャラの状況がわからないから、どうなのかなあと心配していたんですけど、いちばん残念な方向に転がってしまったんですね。

――　『MOTHER3』が開発中止になったのは残念ですけど、ネスが復活して喜んでいるファンも多いでしょうね。

桜井　リュカはソフトが発売されていないので、色のないキャラですからね。そうそう、○○○は見ましたか？

――　それは規制になっていて…。

桜井　ああ、そうか…。

――　今回は規制が多くて(笑)。

広報N　買っていただいたユーザーのみなさんの楽しみを一気に奪いたくないから…、許してください。

桜井　規制が全部なくなったら、改めてお話をしましょう。

――　ぜひお願いします！　来年の2月には規制がほとんどなくなっているはずですから、そのタイミングでもう一度！

桜井　はい。でも、「何でオレの好きなアレが入っていないんだ!」という声もあがるでしょうね。まあ、○○○が入っているからカンベンしてほしいですね。

――　それも規制なんです…。

桜井　残念ですね～(笑)。

――　桜井さんの好きなキャラは何ですか？　規制の範囲内で(笑)。

桜井　実はいないんですよ。嫌いなキャラはいるんですけど(笑)。

――　それは？

桜井　いやいや、言うのは遠慮しておきましょう(笑)。

――　N64版のときの好きなキャラはファルコンという話でしたけど。

桜井　聞かれたらそう答えたという程度で…。今回は○○○が好きですけどね。これも規制でしたね(笑)。今回も、ユーザーのみなさんが好きなキャラを使っていただければいいと思ってるんです。だから、こちらから好きなキャラを言う必要はないと思ってるんです。それに、どれかのゲームに偏って作ったわけではないので、思い入れ的な差はほとんどないですね。逆に、距離を置いて、遠くから見た視点だったからこそ、このようなソフトが作り得たと思うんです。

――　でも、桜井さんが生みの親であるカービィについては、ちょっと違った見方になっちゃうとか。

桜井　違って見えますか？

――　N64のときは「ちょっと強かった」という評価もありましたよね。

桜井　意図的に強くしたと言いたいなら、それはぜんぜん違いますよ。実はN64版のカービィって、完成する直前まですごく弱かったんです。でも、いろいろテストプレイしてもらって、「カービィがちょっと弱すぎるから、どうしてもちょっと強くしてほしい」という要望が多くてですね(笑)。結局、思い入れがどうというより、運だと思うんです。たとえばモニターの結果が出てきて、よすぎければ悪い方に、悪ければよい方に調整しますから。たまたまカービィが弱かった時期があって、仕方なく強くして、マスターがあがったときに、たまたまカービィが強くなっていたということなんですね。

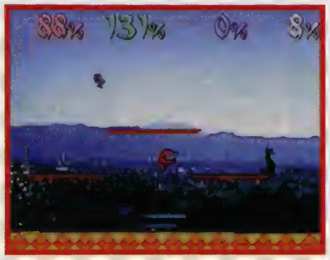
――　なるほど。

桜井　でも、正直に言うと、3年も前に作ったソフトをチクチク責めなくてもいいじゃないですか(笑)。

1.5ギガの光ディスクに楽しさがギッシリ

—— 桜井さんは、97年にスタートした、『スマブラ』のもとになる『格闘ゲーム竜王』の企画のときから、ずっとこのゲーム一筋できてますよね。

桜井 ということになりますね。でも、1本のソフトをずっと作っているという意識はなくって、あるときにはこのソフト、あるときにはこのソフトみたいに、あちこちかじっているんで、退屈はしませんでしたけどね。



これが『格闘ゲーム竜王』の画面。ペプシマンのようなキャラが闘うこのゲームこそが、『スマブラ』の原点なのだ

—— 『スマブラDX』を触っていて、作っている人も楽しいだろうなということがやっぱり伝わってくるんですよ。そのあたりが、とても気持ちがいいんです。

桜井 ありがとうございます。そう言われることって滅多にないですからね。いろんなキャラクターを使わせてもらって、しかも任天堂の…。こんなことは例がないですからね。

—— でも、タイトルから「ニンテンドウオールスター」がとれたので、「もしかしたらソニックが参加するの?」なんて、ウワサもありましたけど(笑)。結局出なかったですね。

桜井 いやあ、ユーザーさんは純粋ですよね。

—— ただ、E3の映像がそのままオープニングムービーになるとは思ってもみませんでした。そこにはちゃんと「ニンテンドウオールスター」の文字が残ってますし。

桜井 あえてタイトルからはずしたものを、筆書きでバーンと出すことで、いろんな効果が得られたりしますからね。オープニングは気に入ってます?

—— とても好きです。E3のとき初めて見て、泣きましたもん。ゼルダとシークのシーンと、あとヨッシーの大群(笑)。

桜井 はい(笑)。

—— あのような映像が、イベントだけでなく、ゲームのオープニングで見られるというのは、ユーザーさんにとってもウレシイことですよね。

桜井 やっぱりショーに行ける人って、ごく一部の人ですから。今回は「特典映像」も入っていて…。

—— モノクロではじまる映像ですよね。E3のときに、「出展するために作ったけど、削られた」って、桜井さんが残念がっていた映像ですね。

桜井 そうです。でも、残念ながら、光ディスクの容量がいっぱいだったものですから、解像度を落として、サイズも小さくしたんです。



長時間のムービーが楽しめる「特典映像」。この映像のなかにも、桜井さんのゲームに対するこだわりが見えるのだ

—— それにしても、いたせりつくせりのソフトですね。「このソフトだけでもいい」という感じですね(笑)。

広報N コストパフォーマンスがすごくいいので、ゲームキューブを買っていただいた人には、ぜひ遊んでほしいなあと思いますよね。もちろん、『スマブラDX』のあとも、ゲームキューブならではの面白いソフトが控えていますので、そちらも遊んでもらいたいですけど…。大変かな〜?

英語モードで遊ぶと新しい発見がある

—— オープニングの曲はフルオーケストラなんですね。

桜井 そうです。E3のときにオープニングムービーの印象を強くしようということで、オーケストラに頼んで、突貫工事で作ったんですね。フルオーケストラを使っている曲は何曲くらいあったかなあ? フォックスの表裏面と、カービィ面とポケモン面…。そんなに多くはないんですね。なかにはオーケストラで演奏しているように聞こえるけど、実はコンピュータで打ち込んで作ったものも結構あるんです。

—— 使ったのは有名なオーケストラなんですか?

桜井 ええ。でも、スタッフロールには「大乱闘オーケストラ」という名前で出ています(笑)。

—— その演奏に立ち会ったときは、感動したんじゃないですか?

桜井 ええ、それはグッときましたねぇ(笑)。

—— その気持ち、わかります(笑)。

桜井 音楽担当に酒井という者がいまして…。

—— 『MOTHER3』のサウンド担当だった酒井省吾さん?

桜井 そうです。彼がオーケストラに詳しかったので、それで使ってみることにしたんですけど、サウンド担当はみんな逃げ腰だったんです。最初は「どうしよう?」なんて、みんな言ってて(笑)。

—— 経験したことがないから(笑)。

桜井 それで、4人の音楽担当が、オーケストラのスコアを書くことにチャレンジすることになったんです。でも、1つのゲーム会社で4人もオーケストラのスコアが書けるなんて、他にはないという話なんですね。

—— へえ〜。サントラが発売されるのも楽しみですね。

桜井 正直に言うとできないと思います。

—— ええっ、できないんですか? N64のときは出ましたけど…。

桜井 今作はやっぱり違うんです…。

—— それは残念ですね。ところで前作にあった、「ヨッシー! ヨッシー!」っていう声援の声は、今回もハル研の会議室で人を集めてやったのですか?

桜井 今回もやりましたよ(笑)。

—— 桜井さんが「せーの」って言って(笑)。

桜井 今回は前作とはひと味違ってるんですよ(と言いながら画面を操作すると、「○○○チャチャチャ!」と声援が聞こえる)。

—— あははは。「チャチャチャ!」って、前作よりも気迫のこもった合いの手が入っているんですね(笑)。

桜井 これらはみんなスタッフでやったんです。気持ちの高まり方が前作とはずいぶん違ってましたね…(次に聴こえてきたのが「キャプテン・ファルコン」に対する声援。「キャプテン」が女性で、「ファルコン」が男性の声なのだ)。

—— いいなあ、これ(笑)。

桜井 でも、ちょっと恥ずかしいでしょう(笑)。

—— 確かに照れますね(笑)。

広報H ハル研は女性社員が少ないはずなのに、結構目立ってますよね(笑)。

—— 英語版は違う声なんですか?

桜井 最初はNOAからサンプルボイスが送られてきて、それを日本版でも全面的に使おうということになっていたんです。ところが…(と言って、英語版を操作。室内に「ふぁ〜るこ〜ん」という気の抜けた声が流れる)。

—— あははは。なんか闘う気力がなくなってしまうような声ですね(笑)。

桜井 だから、「こりゃあ、ダメだ。自分たちでなんとかしよう!」と(笑)。でも、あちらの方もそれなりに工夫はしているんですけど…。でも、英語版で立ち上げれば、向こうの声援も楽しめますので、ぜひ試してほしいですね。

—— この「サウンドテスト」を出す条件というのは、前作のように厳しいのですか?

桜井 厳しいです。

—— もっとカンタンに聴けるようになるとウレシイんですけどね。

桜井 しょうがないじゃないですか。隠れキャラとかの名前も出てくるわけですから(笑)。

—— そうなんですけどね。でも、すぐに聴けるとうれしいなあ。

来年の2月頃まで続く? 「スマブラ拳!!」

—— 今回もネットで「スマブラ拳!!」をやってますが…。

桜井　ちょっとは続きますよ。隠れキャラを紹介するまで…。

――　前作のときは、発売後1年間続きましたけど、今回はすぐに終了するわけですね。

桜井　しかたがないですけど、早めに閉じることになります。



「スマブラ拳!!」のホームページ。ゲームの感想を書いて送ろう！
www.nintendo.co.jp/smash/

――　やっぱり、次のお仕事が迫ってるから？

桜井　次のお仕事…。もう、ゲームなんて作りませんから。もうやってられません、こんなに大変な仕事（笑）。

――　（桜井さんの過激なジョークを無視して）もう『スマブラ』の続編は出さないんですか？

桜井　出ないとは言い切れませんけど、もうこれほどの規模で作ることはないでしょう。とは言っても、前作のときも「作らない」と言って出ちゃったから、「3作目も」と期待されるでしょうね。

――　そうそう（笑）。

桜井　でも、やっぱり『カービィ』のようなものを作るのとは、ぜんぜん違いますからね。とくに今回は、いろいろなところで破綻も経験したし、そうカンタンには続編は作れないと思いますよ。少なくとも同規模のものは…。

――　桜井さんのゲーム作りの法則に「1ハードに1作品」というのがありますから、次は…？（笑）。

桜井　それを主義にしているわけではありませんよ（笑）。じゃあ、次は「ポケモンミニ」でやりましょうか（笑）。

――　宮本さんも言ってることですが、少ない人数で、カンタンに面白いゲームを作ってみたいと思うようなことは？

桜井　もちろんあります。いまのゲーム作りはしんどすぎますからね。けれど、『スマブラDX』のような商品が出て、その次にライトなものが出てきたら、お客さんがどれだけ満足していただけるのか、気になるところではありますね。

――　やっぱり『スマブラDX』のようなソフトが出てくれば、どうしても桜井さんの次回作にも期待しちゃいますよね。桜井さんがディレクターをした、『カービィ』の新作も見てみたい気持ちもありますし…。

桜井　…う〜ん。（隣のハル研広報さんを見ながら）どうなんでしょうか？　そのへん。

広報H　やっぱり見たいですよね。そういう声も多いし。

桜井　いや、これからのことを話していいのかと。

広報H　これからのことについては、まだ話せないですね。

――　ですよね。でも次回作の企画書はあがっているんですか？

桜井　まだです。

――　でも、やっぱりキューブでしょ？

桜井　まだわからないですね。ホントにゲームを作るかどうかもわからないし。

――　え？

桜井　隠居します（笑）。

――　隠居なんて、みんなが放っておくわけないでしょう（笑）。

桜井　でも、いろいろありますからね。アニメの「カービィ」が始まったし…。

――　そうか、監修の仕事があるんですよね。それに来年はカービィ生誕10周年だし…。

桜井　えっ？　そうでしたっけ。

――　自分でホームページに書いてたじゃないですか（笑）。

桜井　92年にGB版の『星のカービィ』が出たんでしたね（笑）。でも、作り始めたのはもっと前ですから、発売から10周年という特別な気持ちはそんなにないんです。

――　とはいえ、アニメがらみとかで、なにかできそうですね。

桜井　できそうですね。ご期待ください。

――　ところで、桜井さんは、『スマブラDX』の発売日である11月21日は何をしてますか？

桜井　休ませてください（笑）。でも水曜だから出社しないといけないなあ。

――　ゲームショップに行ったりして、売れ行きをチェックしたりしないんですか？

桜井　そういうことに喜びを見いだせない人間ではないんですけど、それ以上に会社員ですからね。しかも山梨なので、行列ができるお店があるわけでもないですし。

――　いや、行列ができるかも（笑）。

桜井　東京にいれば、新宿とか秋葉原をチェックしようと思うでしょうけどね。

――　きっとインターネットでいろいろチェックしてるんでしょうね。最後にファンにひとことお願いします。

桜井　その質問がいちばん困るんですね…（笑）。『スマブラDX』は、とても要素の多いゲームですが、すべてを楽しんでもらうために用意したのではなく、好みに応じて遊びわけられるように用意しました。アクションゲームを敬遠している人も、ぜひプレイしてみてください。

>>桜井さん「1ハード・1作品」年表<<

1992年	1993年	1996年	1999年	2001年
ゲームボーイ	ファミコン	スーパーファミコン	NINTENDO64	ゲームキューブ
星のカービィ	星のカービィ 夢の泉の物語	星のカービィ スーパーデラックス	大乱闘スマッシュブラザーズ	大乱闘スマッシュブラザーズDX
4月27日発売 全世界出荷本数 502万本	3月23日発売 全世界出荷本数 175万本	3月21日発売 全世界出荷本数 143万本	1月21日発売 全世界出荷本数 491万本	11月21日発売 全世界出荷本数 ???万本

質問14



桜井さんをもっとよく知るための Question14

1 小さい頃はどんな子供？

桜井　最近、ドリームではそういうインタビューが多いですね（笑）。…小さい頃は、う〜ん。実は、小さい頃のことを話したがらない子でしてね（笑）。

2 子供の頃の夢は？

桜井　何になりたいとか、何も決めていなくて、けっこう刹那的に生きていましたね。目標を定めずに…。

――　ぐれてたりして（笑）。

桜井　いや、ぐれてはいないです（笑）。でも、明日よりもその日を生きてたように思いますね。「夢は何？」って聞かれると返答に困る子供でした。「だって、何になりたいなんてないし」って。

――　「イヤな子！」なんて先生に言われませんでした？（笑）

桜井　もちろんそういう答え方はしていなくて、目標となることを、とくに設定していなかったんです。じゃあ、どうしてゲームを作るようになったかというと、とりあえず高等専門学校に入ったんですけど、そこでやってることと、将来やりたいことと違うなあと思ってやめることを考えてたんです。そのときにたまたま、とある…。

――　セガさんですね。

桜井　そのゲームコンテストで賞をとったのがキッカケで。

――　学科は電子ですか？

桜井　でも、電子はやめようと思ったんです。算数が嫌いだし。

―― 高専の人は主にどんなところに就職するんですか？

桜井　やっぱり工業系が多いですよね。三菱とかソニーとか、もしくは自動車学校…。いや、学校じゃなくって自動車メーカーですね(笑)。でも、難しいことは嫌いでしたからね(笑)。

3 子供の時の得意・不得意科目は？

桜井　体育が苦手だったのは覚えているんですけど…。小学校低学年の頃は身長が大きかったのですが、だんだん身長が平均より下がってきてしまって身体的には多少の衰えが…(笑)。

4 これまでプレイしたゲームの数は？

桜井　間違いなく1000本は越えてますよね。2000以上になるかと言えば、ちょっとわからないですけど(笑)。

5 いちばん影響を受けたものは？

桜井　ひょっとしたら、「ファミリーベーシック」かもしれない。中学生の頃に「ファミリーベーシック」が出て、なぜかベーシックみたいなことはある程度は知っていたんですけど、「こういうのがあるんだ」と思いながら、キーボードをカチャカチャやったら、キャラクターがすんごくよく動くんですよ。キャラクターはあらかじめ描かれたものなんですが、すごく滑らかに画面を動くということに衝撃を受けまして。で、こう操作したら直線的で、こんなふうにボタンを押したら、こんなふうにジャンプするんだというのを、何となく学ぶことができましたね。そのときの経験は、最初の「カービィ」以降も、ジャンプとかを使い分けるテクニックに、そのままダイレクトにつながってますね。

―― 桜井さんの原点は「ファミリーベーシック」にあったわけですね。桜井さんが、中学のときに「ファミリーベーシック」に出会わなければ、『スマブラDX』も生まれていなかったかも(笑)。

桜井　明らかにそうですよ。



1984年に発売されたファミリーベーシック(14800円)。ちなみに編集部エンドーは新品を5台も所有しているのだ

6 好きな動物は？

桜井　猫です。かわいいじゃないですか(笑)。ちょっと、そこいらへんにいて、気楽になでることのできるのがいいですよね。

7 尊敬する人は？

桜井　その質問はくるだろうなと思ってたんですけど(笑)。実はさっきの「夢」と同じで、いないんです。刹那的に生きていますので(笑)。でも、誰々を尊敬しないということではなくって、面白いゲームを作ったりとか、面白い映画や作品なり、もしくは便利なものなりを作る人に対しては、「この人すごーい！」ってみんな尊敬しますよ。

8 最近楽しかったことは?

桜井　最近やってたことって、『スマブラDX』を作ってたことしかなくって。そんなことではいけないんでしょうけど、半ば引きこもり的にゲームを作っていましたね。でも、今回は新ハードの出始めのソフトですから、しょうがないと思ってるんです。

9 桜井さんの趣味は？

桜井　そうですね…。ゲームとドライブと散歩という感じでしょうか。けど、ドライブと散歩はご無沙汰しています。

―― 会社までクルマで2分のところに住んでいますからね(笑)。

桜井　そうですね。ときどきコンビニに行って戻ってくるだけ(笑)。

10 1ヵ月の休みがあったら何をする?

桜井　旅行には行きたいですね。目的地を決めないで、ぶらりと一人旅。

11 桜井さんにとって『スマブラ』とは?

桜井　さまざまなキャラクターと世界観を一手にあずかった、だれもが経験したことのない、とても大切な仕事ですね。

12 桜井さんにとってカービィとは?

桜井　いろいろありましたからね。たとえばオフィシャルイメージでは、「カービィ大好き！」って思われがちじゃないですか。「大好きだから強くしてやれ、イエーイ！」みたいな(笑)。だけど、そんなことは決してなくって。カービィって、原作を持つ歓びと苦しみを与えてくれたものだと思うんです。逆に、そのことを知っていないと、いろんな原作が入り交じる『スマブラ』は作れなかったと思うんですよ。そのような意識でないと、「キャラを貸してくれ」と言ったところで、任天堂は「うん」とは言ってくれなかったと思うんです。ある意味、ものすごく強力なパートナーになってくれたと思いますね。



桜井さんの強力なパートナー・カービィ。生誕10周年を迎える2002年は大活躍しそう

13 桜井さんにとってテレビゲームとは?

桜井　さっきから難しい質問ばっかり(笑)。実はゲームをいっぱいやってきたからと言って、小学生の頃からゲームばかりやって育ってきたかと言えば、そうじゃないんです。テレビゲームはあくまで遊びのひとつだと割り切っていたのは確かです。その証拠に、クリアまではするけど、それ以降はまったくやりこまないんです。結構ライトに遊んでいたんです。その意味で、テレビゲームは娯楽のひとつなんですけど、自分にとってはすごく特殊な娯楽なんです。映画に近いことはテレビ番組でもできるかもしれないし、小説でも似たようなことはできるかもしれない。だけれど、ゲームにはゲームでしかできないことが必ずあって、そこが多くの人にとってブレーキになったり、逆にアクセルになったりするんですね。だから、そのあたりのことを、いまはちょっと離れたところから見ていたいなと思っています。ただ、『スマブラDX』はゲームの意味をとことん突き詰めて作ったようなソフトではあると思っています。

14 最近食べたものでおいしかったものは?

桜井　(きっぱり)コンビニめしです。380円のナポリタンとか…。やっぱりコンビニめしですませることが多くて、会社で弁当を注文できたりするんですけど、自分でクルマを走らせて買ってくるんです。

―― それで気分転換ができたりとか。

桜井　そうですね。逆にめしを食っているときにしか、自由な時間がなかったりした感じで。

―― 睡眠時間はどれくらいだったんですか？

桜井　のってるときは、36時間ぶっ続けで働いて、4時間寝るとか。だから、筋肉がたら～んと落ちてくるような感じになるんです(笑)。つらかったですね～。でも、デバッグ段階に入ってからは、そんなにムリをせずに。とは言っても、帰るのは深夜の3時くらいだったんですが。

―― 本当にお疲れさまでした。

ハミダシ質問箱

「ピクミン」のグッズは何か出ますか？（三重県・日生統星さん）

弁当箱とか、いろいろ企画は動いているようですが、すぐに出るというわけにはいかないようですね。（広報）

任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ　第64回

ついに64回目を迎えた「質問箱」。「64ドリーム」の時代が続いていれば、スペシャルな企画がやれたんだけどね。でも、これほど長く続けられたのも、読者さんから寄せられる多種多様な質問と、根気よく答えてくださる任天堂の広報さんのおかげです。感謝！　それでは今月も、みなさんから寄せられた質問を、広報さんに聞いてみましょう。

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

こんげつのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『ピクミン』はラスボスで苦戦中。長い通勤時間には『逆転裁判』をプレイ。11月21日はもちろん『スマブラDX』を買って、腕をみがきます。

任天堂キャラクターずかん 15

CHARACTER DATA FILE No.15

リンク

英名／LINK

我らのヒーロー、リンクがデビューしたのは、ちょうど15年前に発売されたディスク版の『ゼルダの伝説』。以来、マリオと並ぶ任天堂の顔として、世界中のゲームファンに愛され続けている。ちなみにリンク(link)は、トライフォース(3つの力)を「つなぐ人」の意味から命名。来年末に発売予定の『ゼルダの伝説GC(仮)』では、どんな冒険が待っているのでしょうか？　楽しみです。



こんげつのワンショット



新社屋に引っ越して、11月に1周年を迎えた任天堂。秋空のもと、任天堂の旗が守衛所の上にたなびいております。守衛さんに聞くと、この旗は数ヶ月で傷んでしまうため、何度かとりかえてるんだそうです。

Question 1　21世紀最初の年末商戦

年末商戦の準備はどうですか？

千葉県・シレン？さん

A　もちろん順調ですよ。

いよいよ期待の『スマブラDX』が発売されて、ゲームキューブの普及に拍車がかかることになるでしょう。11月21日の時点では、キューブの国内累計出荷数は80万台になっている予定です。その後、12月末までには60万台を追加で出荷し、トータルで140万台のゲームキューブが年内の市場に出ることになりますが、『スマブラDX』の人気の高さを考えると、入手困難になる事態が予想されますね。それに、12月14日には、早くもキューブとGBアドバンスをつないで遊ぶことのできる『どうぶつの森+』が発売されますし、これまでにない新しい遊びを提案する「カードeリーダー」も12月1日に出ますし、今年も任天堂一色の年末商戦になるんじゃないかと思っているんですね。（広報）

☞ 日経新聞（11月3日）によると、任天堂の今期（今年の4月から来年の3月末まで）の広告宣伝費は全世界でなんと550億円。昨年よりも100億円も多く使ってテレビCMなどを流す作戦らしいのだ。その550億円のうち、3分の2が下期（9月から来年の3月末まで）に投入されるとか。なので、年末のテレビでは、任天堂のCMがめちゃくちゃ目立つことになりそうだぞ。



オレンジとブラックのキューブも11月21日に発売。これらの色が発売されるまで、キューブをガマンしていた人も少なくないはず

Question 2 ニンテンドーゲームキューブ

『スマブラDX』の初回出荷数はどれくらいですか？
静岡県・ガテスさん

A 出荷本数は発表しない予定です。

でも、『スマブラDX』が発売される11月21日に出荷しているゲームキューブの台数は80万台ですから、その数字が基準になるでしょうね。ただ、80万台より少ない本数になるかと言えば、そうとも限らないんですよ。と言うのも、流通さんから注文が多く寄せられることもありますし、なかにはソフトだけを先に買うお客さんもいるということで…。いずれにしても、この年末、最大の目玉商品ですから、すぐに売り切れて、手に入れにくい状況になるかもしれませんね。（広報）

ソフトとともに品切れが心配されるのが、コントローラ。『スマブラDX』で4人対戦を楽しみにしている人たちが多いため、店頭から消えてなくなることが予想されるのだ。「今年のクリスマスプレゼントはゲームキューブ」とお考えのサンタさんは、早めに準備をしたほうがいいかも？



ニンドリ1月号の発売日でもある11月21日は、どんなことになっているんでしょうか。水曜日ということで、予約をした人も多かったんじゃないかな

Question 3 大乱闘スマッシュブラザーズDX

『スマブラDX』大会はいつ開きますか？
静岡県・加藤純一さん

A 来年には開催する予定です。

おなじみの「次世代ホビーフェア」（小学館主催）で、『スマブラDX』大会を開くことが決まりました。1月20日の大阪ドームを皮切りに、2月10日の福岡大会まで、全国の4会場で『スマブラDX』大会を開催いたします。それ以降は仙台、静岡、広島でも大会を開く予定になっていて、これらを「任天堂公式トーナメント スマブラDX ファイティングロード2002」と称しています。もちろん景品も用意していますので、できるだけ多くの人に参加していただいて、『スマブラDX』の腕を競っていただきたいですね。（広報）

ホビーフェアの他にも、年内に別の出版社が主催して『スマブラDX』大会が開かれるようなのだ。外は寒くなってきたけど、『スマブラDX』大会の会場だけは、すごい熱気で盛り上がることになりそう（続報は次号の「毎月新聞」でお伝えする予定です）。

次世代ホビーフェア日程

1月20日	大阪ドーム
1月26・27日	幕張メッセ
2月3日	名古屋ドーム
2月10日	福岡ドーム

ファイティングロード（地方大会）日程

2月17日	仙台
2月24日	静岡
3月3日	広島





Question 4 ニンテンドーゲームキューブ

毎年、年末は『マリオパーティ』を楽しみにしていたのに…。
愛知県・向中野輝男さん

A ご期待に応えられなくてごめんなさい。

『マリオパーティ』は、これまで年末恒例のソフトとして、3年連続で発売されてきたシリーズですからね。えっ、この質問をした方は40歳のお父さんなんですか？ たぶん正月休みにお子さんと一緒に遊べるのを、楽しみにしていたんでしょうね。今年は残念ながら『マリオパーティ』は出ません…。でも『スマブラDX』があるんです！（笑）。『スマブラDX』も一種のパーティゲームと呼べるソフトなんですよ。キャラを小さくしたり、ちょっと当たるだけでピュ～と飛んでいく「サドンデス」などいろんなモードが入っていますから、きっと家族みんなで楽しんでいただけると思います。お父さんも大丈夫です！ これほど万人向けのゲームはないので、ぜひ楽しんでいただきたいですね。（広報）

『スマブラDX』のウレシイところは、古くからの任天堂ファンが楽しめる要素がいっぱい隠されていること。だから、お父さんしか知らないネタもいっぱい詰まっていて、お子さんに「これ知ってるか～？」と自慢できるソフトでもあるんですね。ぜひお試しを！



「マリオ64」でおなじみのレインボークルーズのステージ。ここのBGMを聴いていると、5年前の64ドリーム創刊の頃を思い出して、しみじみしてしまうのだ

Question 5 ニンテンドーゲームキューブ

なぜ、キューブの新色をオレンジとブラックにしたの？
山口県・みちルタさん

A この2色に人気があったからです。

いろいろリサーチをかけた結果、ブラックとオレンジがいいということになったんです。もともと、ゲームキューブの開発コンセプトには「ニュートラル（極端でないこと）」や「フレンドリー（親切でやさしいこと）」というのがあったわけですが、それで「バイオレット」という青系の、みんなに好まれる色をまず作って、シンボルカラーにしたわけです。でも、「もっと違う色が欲しい」というお客さんもいますので、ちょっと大人向けで、アメリカ人にも人気の高いカラーの「ブラック」を出そうと。その逆にポップな色もほしいということで、「オレンジ」も。この色は年齢の低い人や女性にも好まれるカラーということなんですね。（広報）

「スケルトンタイプは出ないの？」という質問も寄せられるんだけど、ディスクカバーが半透明になっていると、ゲームのデータを読みとるためのレーザー光が外に漏れて、よろしくないようなのだ。だから、実現するのはカンタンではないようです。



それぞれの色が何台出荷されるかについては、公表しないそうです

ハミダシ質問箱

「ルイマン」の容量を教えてください。（愛知県・ヤマトのリュウジさん）

発表してません。本来、容量の大小でゲームの面白さが決まるものではありませんし。（広報）

Question 6 ニンテンドーゲームキューブ

『ピクミン』の売れ行きはどうですか？

静岡県・ガテスさん

A とても好調ですよ。

10月26日の発売日の消化率（店頭で売れた比率）は、まずまずの数字だったようで、週末には3分の2の販売店で売り切れたという報告もきています。ただ、売れ行きにばらつきがあるようで、年齢が高めの人たちが行くような、新宿の量販店などで売り切れる傾向にあったようですね。きっと、この時期にキューブを買えるのは、自分のお金を自由に使える人たちということなんでしょう。『ピクミン』については、次のQ&Aにあるように、CMの音楽の話題が沸騰していますし、これからドンドン拡がっていくと確信しています。（広報）

『ピクミン』のおもしろさって、理屈じゃないよね。敵の生き物の妙な動きを見て「なんじゃこりゃあ！」って叫びたくなったり、緊張感のみなぎる戦いの場で、一休みしているピクミンを見て呆れてしまったり…。それに1日が終わるときに、オニヨンに積み残したピクミンがいたりすると、「ごめんよー」って声に出して謝ってしまったり…。どこか切ない気持ちにさせられるのも『ピクミン』の大きな魅力だと言えそうだよね。



秋葉原では『ピクミン』セットを販売していたのだ。メモリーカード59もついて、31210円。1990円お得です

Question 7 ニンテンドーゲームキューブ

『ピクミン』のCMを歌ってるのは誰ですか？

長崎県・大久保佑一さんほか多数

A 「ストロベリー・フラワー」というユニットです。

「ストロベリー・フラワー」は、今回の『ピクミン』のCMのために結成されたユニットなんですね。そのなかの、わたなべともえさんという方が、作曲をして、歌も歌っているんです。このCMが流れはじめてから、任天堂にすごい反響が寄せられまして、急遽CDを発売することになったんです。CD用に詩を書き直したりと、ちょっと手直しをしていますが、東芝EMIさんから12月6日に発売される予定になっています。（広報）

任天堂のCMで、これほど大きな反響のあったのは、何年ぶりのことだろう？（失礼）。編集部にも、「学校で流行っている」とか、「演芸会で『ピクミン』の踊りをやります」なんてハガキがいっぱい寄せられているのだ。ちなみに、わたなべともえさんは京都を中心に活躍中のアーティスト。CDのタイトルは「愛のうた」で、カラオケモードも入ってるぞ。



なかなかナイスな「愛のうた」のジャケット。税込み価格1000円です



Question 8 ニンテンドーゲームキューブ

『ピクミン』の主人公はマリオが由来ですか？

兵庫県・ヨシチカさん他多数

A いいえ。なんとなく…、です（笑）。

主人公の名前はキャプテン・オリマーですからね。なるほどねぇ～。そう言えば、マリオを逆に言うと「オリマ」になりますね。って、ちょっとわざとらしいですか？（笑）。でも、開発スタッフからは、マリオが由来だという話は聞いてませんし、「オリマー」という名前が、あのキャラに合っているということで、「なんとなく決まった」というのが真相のようなんですね。でも、次は「リオマー」なんてキャラが登場するかもしれませんよ（笑）。（広報）

『ピクミン』の起動音（Nintendoのロゴが出たときに流れる声）には、4種類もあるって知ってた？　「ピクミン！（プープー）」「ヤアー」「フーン　」「オヨヨ？」の4つ。で、いつも聞くのは「プープー」ばかりなんだけど、たまーに「ヤアー」なんて聞けることもあるのだ。ただし、ランダムで出るようになっているので、聞けるのは運次第？



宮本さんの合同インタビューで、早くも『ピクミン』の続編の構想があることが判明。62ページ～の記事を読んでね

Question 9 ニンテンドーゲームキューブ

『どうぶつの森+』のCMはどうなるの？

大阪府・ニセ本郷GCさん

A ゲーム画面が中心になります。

『どうぶつの森+』というソフトの魅力は、プレイヤーにとって現実とは違う、もうひとつの世界がしっかり存在していることだと思うんです。そこでCMでは、「もうひとつの暮らしをしてみようよ」という提案をするような構成にしました。今回はタレントさんを使わずに、ゲームの見所を全面に出していくことになっています。タレントさんを出してしまうと、「この年齢向けのゲームなんだ」と思われてしまいますし、『どうぶつの森+』はあらゆる年齢の人に楽しんでいただけるソフトなので、N64版のCMとは趣向を変えてみたんですね。（広報）

N64版のときは、小さな女の子が登場して、「自分の部屋がほしいの」って、おねだりする

CMだったんだけど、それで「小さな女の子向けのゲーム」のイメージがついてしまったようなのだ。でも、賢明な読者さんならおわかりだと思うけど、このソフトは子供だけでなく、多くの大人を夢中にさせたゲーム。11月28日からはじまる『どうぶつの森+』のCMにも期待！



「どうぶつの森+」の時計は、ソフトのほうで調整できるようになる。だから他のソフトを遊ぶときにキューブ本体の時計を調整する必要はないのだ

Question 10　N64→GC

『どうぶつの森+』にN64版の家具を移すのは不可能ですか？

北海道・Mr.モノクロさん

A　技術的には可能です。

ただ、そのために専用の機材を作ったり、イベントを開催する必要がでてくるんですね。「どうぶつの森+」を開発したスタッフから、「N64のユーザーさんのためにも、ぜひとも移動できるような機会を作りたい」という声があがっていたのですが、そのための準備や費用のことを考えると、現状はなかなか難しいですね。これまで、N64版の『どうぶつの森』を大切にしていただいた、ユーザーのみなさんのお気持ちはすごくよくわかるんですけど…。装いも新たにキューブ版の『どうぶつの森+』が出るわけですから、新しい気持ちでやっていただければと思っています。(広報)

☛ う～ん、とても残念。「私の村をGCに連れてって」ほしかったんだけど…。N64版の選択モードのなかの「村をけす」といったものの他に、「しばらく村を離れます」というモードがあって、村人たちとお別れできるようなシステムが入っていればよかったのになあ。



とは言え、「どうぶつの森+」で新たな住人と友だちになるのも楽しみなのだ

Question 11　ニンテンドーゲームキューブ

キューブの箱の取っ手が中央にないのはなぜ？

岩手県・みーちゃん

A　あれ、不思議ですよね～(笑)。

でも、やっぱり理由があってそうしているんです。キューブ本体は小さく設計されていますから、化粧箱のほうもなるべく小さくしようということなんです。ただ、取っ手を中央に置こうとすると、箱の中の取っ手の部分が同梱物にあたってしまうんです。それで、化粧箱を大きくするよりも、箱のサイズは小さいままに、取っ手の位置をちょっとずらしたほうがいいということになったんですね。(広報)

☛ キューブ本体の取っ手の位置にあわせて、化粧箱の取っ手もずらしたと思った人、多かったでしょうね(サオヘンもそう)。みーちゃんの質問のおかげで、疑問が解消されました。



取っ手が中央から上にずれてるゲームキューブの化粧箱。この年末は、この箱をさげて家路に急ぐ人たちの姿を、たくさん見たいぞ～

Question 12　ニンテンドーゲームキューブ

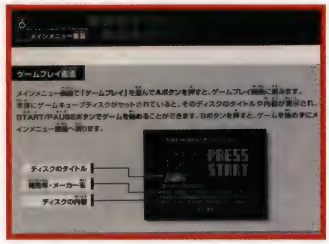
『スーパーマリオ2001』って何のゲームですか？

岩手県・ヒーロさん

A　キューブ本体の取説に載ってますよね。

「何」って聞かれても、ねえ(笑)。あれは、遊びなんですね。取扱説明書を作った人が、遊び心で入れただけなんです。だから深く詮索をしてほしくないなあと…(笑)。でも、説明は面白いでしょ?。「今度はマリオが何者かにさらわれた」って(笑)。ちょっと『ルイージマンション』の説明のようでもありますけどね(笑)。(広報)

☛ この『スーパーマリオ2001』が載っていたのは、発売直後のゲームキューブの取説だけで、その後は『ルイージマンション』に差し替えられたというウワサがあったのだ。でも、それは違っていたみたい。あと、取説には『ドンキーコング・キューブ』なんて、ニセのタイトルも載ってたりするぞ。



『スーパーマリオ2001』は26ページに載ってるのだ。これを機会に、取説をもう1度読み直すのもいいかもね

Question 13　ニンテンドーゲームキューブ

なぜ、海外のGCソフトは日本のGCで遊べないの？

熊本県・カズタカさん

A　リージョンコードですね。

つまり、国によって電圧やテレビの方式が異なるので、海外で発売されたソフトを国内のゲームキューブで遊べないようにしているんです。また、コピー防止とか、著作権の管理上の問題で、遊べなくしているのも理由のひとつですね。やはりアメリカ国内だけ販売することが許されたタイトルが、日本で売られるのは権利上に問題が出てくるんです。また、海外でゲームキューブを買ってきて、日本国内で遊ぶことについても、任天堂としては推奨していません。電圧が異なりますので、故障の原因になりますし、火災が起こらないとも限らないんですね。(広報)

☛ キューブに限らず、ほとんどのゲーム機がリージョンコードで、海外のソフトが遊べないようになっている。そのなかで唯一の例外とも言えるのがゲームボーイ。電池の企画が世界中で統一されているので、どの国で売られているソフトも自由に遊ぶことができるのだ。ただし、それを日本に輸入して販売することはできないようだぞ。



アメリカでのゲームキューブの発売は11月18日。それに先駆けて、ニンテンドーパワー誌の最新号には8センチディスクの付録がついていたのだ(キューブ用でなくパソコン用のソフト)

ハミダシ質問箱

『マジカルバケーション』のCMはいつスタート？(千葉県・にんてん大好きさん)

11月28日からオンエアされる予定です。あと、店頭では、『マジバケ』の世界観がわかる「スペシャルコミックブック」を配布する予定です。(広報)

ハミダシ質問箱
任天堂の年中行事にはどんなものが？（兵庫県・N・FIELDさん）
あんまりないです（笑）。新年式と社員旅行、それに秋のレクリエーションですね。今年のレクリエーションではユニバーサル・スタジオ・ジャパンに行ったんですよ。（広報）

Question 14 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブに100点満点で点をつけるとしたら？

大阪府・ヒョッパーさん

A 何に対して100満点なんでしょうね（笑）。

本体の性能なのか、いまの売れ行きについてなのか、ぜんぜんわかない質問で、なんだか困ってしまいますね（笑）。ゲーム機としてゲームキューブに点数をつけるとすれば、もちろん200点満点です（笑）。ただ、この質問って、答える人によって点数が変わってくると思うんですよ。ソフト開発にとっては「こんな正直なゲーム機はない」という高い評価になると思うんですけど、ハード開発者にとって、「積み残したものはないか？」って聞かれたら、「自分としては、もっとやりたかったことはある」という正直な答えがかえってくると思うんですね。もちろん、現状では最高の商品なんでしょうけど、やり残したことや、積み残したものがあるからこそ、ゲーム機の進化につながっていくと思うんですね。（広報）

☞ ソフト開発にも同じことが言えそう。宮本さんが口癖のように言う「あと3ヵ月あれば、これができたのに」というジョーク。あるアイデアを作っているうちに、また新たなアイデアがわいてきて…と、開発にはキリがないのだ。だから締切（発売日）を設定するというのは、とても大切なことなのだ。

Question 15 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブのキーボードを任天堂から発売しないの？

静岡県・コワムさん

A 対応ソフト次第ですよね。

任天堂から、キーボードが必要なソフトが出てくれば、発売を検討することになるんでしょうけど、いまのところその予定はありません。それに、セガさんが『ファンタシースターオンライン』向けに出そうとしているキーボードについては、任天堂が技術的なサポートをしている商品なんです。キーボードが何種類も出ると、ユーザーさんもきっと困ると思いますしね。（広報）

☞ 『どうぶつの森＋』の日記や手紙を書くときに、キーボードがあったら楽になると思うんだけど、セガから発売されるキーボードは対応しないみたい。残念。



東京ゲームショウで、ソニックチームの中裕司さんが発表したキューブ用のキーボード。ヒザの上に載せてプレイするのが理想なんだとか

Question 16 ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスはどれだけ売れましたか？

大阪府・チョッパーさん

A 9月末で1100万台を突破しました。

この数字は、累計出荷数のことで、実際に店頭での販売数まではわからないのですが…。それに国内と海外をあわせた数字で、それぞれの出荷数はまだ発表していないんですね。11月21日に中間決算発表をする予定になっていて、そのときに公表することになります。12月14日にはオレンジとブラックの新色が出る予定ですし、流通さんからも新しい色が出るという話です。なので、GBアドバンスは年末商戦のもうひとつの主役になるでしょうね。（広報）

☞ GBアドバンスは、来年3月までに全世界で2300万台を出荷する予定になっている（売上げベースでは2100万台を予定）。ゲームボーイが累計出荷数1億台を突破したのが昨年の6月16日のこと。それから17ヵ月すぎて、いまは1億3000万台くらいかな？



GBアドバンスの新色は「どうぶつの森＋」と同じ12月14日発売。キューブと色を揃えるとおしゃれです

Question 17 ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスの液晶が明るくなったって本当？

群馬県・茂木信介さん

A そのようなウワサがありますね。

でも、それには変な誤解があって…。ゲーム機という商品は、たくさんのパーツでできあがっているわけです。それで、それぞれの部品は、製造を繰り返すごとに機能を向上させたり、コストの安い部品に替えたりということをやってきているわけです。それは液晶も例外ではなく、よりいいものにしようということで、改良を続けてるんです。しかし、見た目はほとんど変わらないと思います。むしろ、明るく見えるのは、ソフトの制作面での色使いによる工夫によるものでしょうね。（広報）

☞ GBアドバンスの液晶が、暗いところだと見えにくくなってしまうのは事実。バックライトのGBアドバンスが欲しいところなんだけど、電池が長持ちしないから、実現するのは難しいようなのだ。やっぱり、明るい場所で遊ぶのがいいってことでしょうね。

Question 18 ゲームボーイアドバンス

『マリオアドバンス2』のCMについて教えて！

神奈川県・ナオミさん

A 放送は12月1日からはじまる予定です。

『スーパーマリオアドバンス2』は、クリスマス前の12月14日発売ということもあって、マリオやヨッシーのイルミネーションが街路樹に点灯する演出を全面に出しました。撮影はこれからですが、クリスマスシーズンにふさわしいCMにしあがると思っています。（広報）

☞ というわけで、横浜のスタジオで行われたCM撮影現場に行ってきたのだ。マリオなどのイルミネーションを見ようと勇んででかけたのだけど、イルミネーションはCGで処理をするということで、残念ながら見ることができず。でも、主演の喜友名星ちゃんら、スタッフたちの熱気がじんじん伝わってきたのだ。



スタジオのなかに、夕暮れのプロムナードが出現！



主役の喜友名星ちゃん。今度の11月27日が14歳のバースデイです

Question 19　ゲームボーイアドバンス

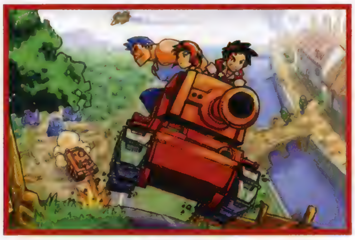
『GBウォーズアドバンス』を絶対に発売してください。

宮城県・ラブアンドピースさん

A　年内の発売は難しいですね。

来年早々には販売したいと考えているのですが、まだ未定なんです。とてもよくできたソフトなので、これまでの『GBウォーズ』ファンだけでなく、多くの人に遊んで欲しいと思っています。(広報)

もともと、10月26日に発売される予定だった『GBウォーズアドバンス』。このソフトの発売が「未定」になってしまったのは、9月11日におこった同時多発テロ事件の影響が大きいようなのだ。戦争をモチーフにしたシミュレーションゲームではないのだが、ネーミング的なところから、アフガンでの戦闘が続いている現在は、発売するタイミングではないということだろう。1日も早く戦争が終わって、平和な世の中になることを祈るばかりなのだ。



戦争はゲームや映画のなかだけでじゅうぶん

Question 20　NINTENDO64

これまで発売したソフトで一番手のかかったものは？

静岡県・ぽちさん

A　さあ、どのソフトになるんでしょう？

『スーパーマリオ64』(1996年)でしょうか。それまでは2Dでソフトを作っていたのに、N64で初めて本格的な3Dアクションゲームを作ったわけですからね。開発者の苦労も大変なものだったと思います。でも、ボリューム的には『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が最も手のかかったソフトと言えるかもしれませんね。宮本率いる情報開発本部のスタッフのほとんどが、このソフト開発になんらかのカタチで関わりましたし、度重なる発売延期をしながら、納得できるカタチになるまで手をかけたソフトだと思いますね。(広報)

『時のオカリナ』の発売からちょうど3年。待ちに待たされた大作ソフトだっただけに、すぐにエンディングを迎えるのがもったいなくて、あちこち寄り道をした日々がとても懐かしい。久しぶりにハイリア湖の釣り堀でも訪ねてみましょうか。

Question 21　テレビアニメ

「星のカービィ」の視聴率はどうですか？

岡山県・すまぶらの星～♪さん

A　おかげさまでいいですよ～(笑)。

年齢別の視聴率が出ていて、関東圏の7歳から12歳までの視聴率は20パーセントを越えているんです。ですので、アニメの関係者は「いいスタートをきることができた」と、とても喜んでいますね。それから、「ワープスター」という会社が新しくできたので、カービィのアニメに関しての質問は、そちらに聞いていただいたほうがいいでしょうね。(広報)

「ワープスター」というのは、任天堂とハル研が出資してできた、カービィの版権を管理する会社。それで早速、カービィについて聞いたところ、カービィグッズが続々登場するという情報をいただいたのだ。12月にショウワノートから色鉛筆など文具シリーズが、タカラからは、ぬいぐるみが出る予定。さらに来年は「カービィの能力を生かした、とても楽しい製品も出る予定です」(ワープスター広報)とのこと。続報に期待してね。



カービィレコードより「テレビアニメ星のカービィ テーマソング」が発売中(定価1260円)。サントラも11月8日に発売される予定だぞ

Question 22　任天堂ホームページ

任天堂のホームページのアクセス数はどのくらい？

埼玉県・マコパンチさん

A　毎日6～7万人の方がアクセスしています。

月あたりでは、1000万から1100万ページビューの規模ですね。任天堂のホームページでは、できるだけ毎日内容を更新するようにしていまして、来年はブロードバンドの普及にともない、動画の配信にも力を入れていきたいと考えているんです。イベント情報など、タイムリーな情報もどんどん出していますので、チェックしてほしいですね。(広報)

任天堂のホームページがオープンしたのは、NINTENDO64が発売される2日前の1996年6月21日のこと。当時の情報量は寂しいものがあったのだけど、いまは『ピクミン』のCMの歌が聴けたりと、かなり充実。編集部でも毎日チェックしてるぞ。



これが96年にオープンしたときの任天堂ホームページ。かなり懐かしいです

ハミダシニュース　11月18日に、西京極競技場で行われた「京都パープルサンガ」の試合は、「任天堂スペシャルデー」として開催されたのだ。来場者のうち30名には『スマブラDX』がプレゼントされたそうだぞ。



「任天堂の質問箱」質問大募集!

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ☎03(3230)0675

任天堂の似顔絵箱



「似てなくてすみません」って、アンタ、激似と言ってもいいくらい。まるきのこさん(埼玉県)が描いた桜井さんの似顔絵です。

Nintendo DREAM Monthly News 毎月新聞

編集部あてのいろんなお便りはこちらの住所の各コーナーに送ってね
Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

TOP NEWS

12月14日に発売される松下製DVD&ゲームプレーヤー"Q" ひと足先に編集部に来る! GCとの違いを徹底分析!


11月某日、編集部へ試作機の「Q」がやってきた！ スペック表にはない細かな部分などを中心に、いろいろと検証してみたのだ

大きさが違うのにも訳がある

QとGCを並べてまず感じたのは、やはりQのほうがひとまわり大きくなっていること。しかし、12cmのDVDを再生できることや、GCでは外にあるACアダプタが内蔵されていることを考えると、逆にコンパクトな印象も受ける。正面は鏡のようになっていてヒゲが剃れそうなくらい反射しているのだ。



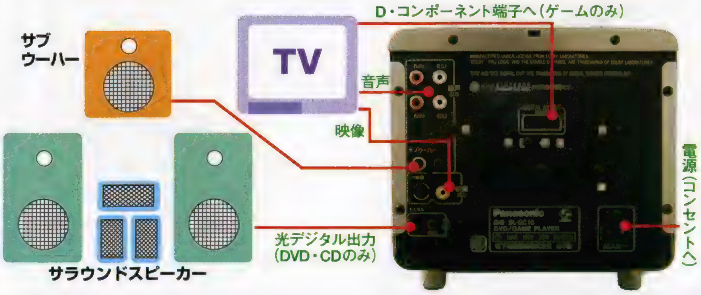
大きく見えても圧迫感はない。ウェーブバードを接続してもディスクのトレイは開きそうだ



奥行きはこんな感じ。GCの取っ手を含めるとあまり変わらない

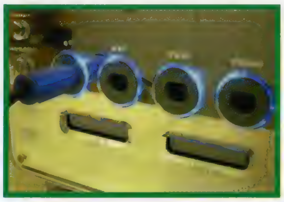
充実の出力端子群はどんな感じ？

背面にはたくさんの出力端子がある。GCのAVケーブルなどは繋げられないが、汎用のビデオ・S端子ケーブルを使用できるのだ(ただしデジタルAV端子には任天堂のケーブルを使う)。音声出力が2組あったり光出力端子が付いているのが特徴。DVDを見るときに効果を発揮するのだ。



ディスプレイに表示される情報は？

Qの上面にあるディスプレイには、さまざまな情報が表示される。ゲームタイマー(ゲームを遊ぶ時間を30分ごとに設定できる)は、時間がくると点滅したりするぞ。その他、DVDの再生時間や音声の設定なども表示されるのだ。


GCのゲームで遊んでいるときはこの部分が青く光るぞ



GCが丸ごと入ったDVDプレーヤーだ!

GCとの互換性は、ゲームプレイ関係から出力・入力関係まで完璧に内蔵されているので、不安に思っている人は安心してほしい。右の図のように、GCを完全に中へ入れ込んだDVDプレーヤーなのだ。またDVD再生のときも、GCのCPUを冷やしているファンが止まって雑音を小さくしているなど、随所にQならではの工夫がされているぞ。DVDも見たいという人には本当にオススメできる機種だと思う。

DVD&ゲームプレーヤー "Q"

"Q" ならではの機能
- ○DVD・CDなどの再生
- ○ドルビーサラウンド
- ○電源内蔵

ゲームキューブ

ゲーム機の機能
- ○ゲームプレイ
- ○デジタルAV出力

●はみだしNEWS● 任天堂は2001年9月中間期の連結営業利益を前年度同期比29%増の約500億円としたそうだ。GBアドバンスに使っている液晶が値下がりしたことが要因のひとつなんだって。

ニュース

カードが増えれば遊びも広がる「カードeリーダー」に新展開! ゲームウォッチやマリオパーティも遊べるぞ!

任天堂から12月1日に発売される「カードeリーダー」(5800円)は、カードに印刷されている高密度の特殊なコードを読み取ることで、さまざまな遊びができる新発想のGBアドバンス用周辺機器だ。これに対応するものとして、下でも紹介している「ポケモンカードe」が(株)ポケモンから同時発売される予定だが、その他にも対応製品が続々と発売される予定なのだ。その名前は「ゲームウォッチカードe(仮)」「マリオパーティカードe(仮)」の2種類。そう、往年の名作やミニゲームがカードで発売されるのだ。どちらも価格は未定だけどカードだからかなり安くなるはず。発売は来年春。期待しながら刮目して待とう!



↑「ゲームボーイカードe(仮)」の開発中デザインはこんな感じだ



←今回の発表で、ポケモンだけじゃないところを印象づけた「カードeリーダー」。今後の展開が非常に楽しみになってきたぞ!

トピックス

「カードeリーダー」と同時発売の「ポケモンカードe」の秘密とは?

12月1日には、(株)ポケモンから「ポケモンカードe」の第1弾として、カード30枚、ダメージカウンター、マーカー、コイン、説明書が入った「スターターパック」(900円)と、カード5枚が入った「基本拡張パック」(191円)の2種類が発売される。カードに印刷されている特殊なコードには、ポケモン図鑑や「eゲームmini」、対戦のときに便利な「eツール」などいろんなアプリが入っているのだ。



←「ポケモンカードe」を始める人はとりあえず「スターターパック」を買おう



↑「eゲームmini」はポケモンが活躍するミニゲームなのだ



サイドコード

ベースコード



←「eツール」にはタイマーやコイントスなどがある



→ポケモンが動き回る「eアニメ」も!



↑短いほうのコードには、ポケモン図鑑や進化図のデータが入っている

新製品

GBアドバンスに新色登場 ソフト同梱パッケージも!

毎月のようにお伝えしている新色GBアドバンスだが、今回は任天堂から新ラインナップのカラーが登場だ。12月14日発売予定のオレンジとブラック(どちらも9800円)は、ゲームキューブと同じカラーなのだ。また、TSUTAYA限定バージョンやソフト同梱のオリジナルカラーなど、年末年始にはさまざまなバリエーションが発売される予定。

オレンジ



ブラック



TSUTAYAオリジナル



↑12月1日に発売される予定のシルバー(9800円)。インターネットで予約もやっているようだ。

『ロックマンエグゼ2』ロックマンカスタムセット



↑イトーヨーカドーでのみ販売されるソフト同梱セット(14800円)。ロックマンと同じ色の本体なのだ

『THE KINGOFFIGHTERS EX』本体同梱セット



↑2002年1月1日発売予定の本体+ソフトのセット(15600円)。クリアブラックに「KOF EX」のロゴが入っている

●はみだしNEWS●『スーパーモンキーボール』の開発元アミューズメントビジョンのHPでは、ただ今アイアイのTシャツプレゼントを行なっているぞ。詳しくは http://www.amusementvision.com/まで。

●はみだしNEWS● ネオジオで知られるSNKが民事再生手続きを断念、事実上姿を消すこととなった。『ザ・キング・オブ・ファイターズ』など格闘ゲームを数多く生み出した老舗だけに残念だ。

トピックス

ファミコン時代の任天堂ミュージックてんこ盛りのアルバム発売!

任天堂が発売したファミコンゲームの曲を集めたアルバム「ファミコンミュージック」が、2002年1月9日に2310円(税込)でサイトロンから発売される。これは、その昔発売されていたアルバムを復刻したもの。原曲の他にアレンジバージョンも2曲含まれるなど内容充実の1枚なのだ。『スマブラDX』で流れる曲の元になった原曲も入っているから、聞き比べてみるのもいいのでは? 2月6日には『リンクの冒険』などが収録された「～Vol.2」も発売される予定。



アルバムのジャケット(制作中のもので、若干変更される可能性があります)

収録タイトル

●スーパーマリオブラザーズ ●バルーンファイト ●バルーンファイト(アレンジ) ●ドンキーコング ●ベースボール～サッカー～ゴルフ～テニス ●レッキングクルー ●スーパーマリオブラザーズ(アレンジ) ●ドンキーコングJr. ●エキサイトバイク ●マリオブラザーズ ●ゼルダの伝説 全11曲

新製品

GBアドバンスの携帯性をさらにUPさせるアイテム発売

モリガングは、GBアドバンス用の「グリップパッド」(500円)と「カセットケース3」(300円)を発売した。どちらも手ごろな値段なのだ。



2種類のパッドが付属。本体の裏面に、シールのように張り付けるのだ。しっかり握れるようになるぞ



ソフトを1本ずつ分けて入れられるので非常にコンパクト。ホコリからも守ってくれるぞ。3個1組で発売中

今月のおすすめ本

テレビゲーム文化論 インタラクティブ・メディアのゆくえ
桝山寛 著

『巨人のドシン1』のプロデューサーとしてもおなじみの桝山寛氏が、黎明期から現在にいたるゲーム業界とその周辺を通じて「世の中」を論じる書き下ろしの1冊。



講談社 講談社現代新書 660円

ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章
姫川明 著

『時のオカリナ』『ムジュラの仮面』とコミック化してきた姫川明さんの最新巻! 12月25日には「時空の章」も発売予定。今回特別に、作者の姫川明さんからコメントをいただきました。



小学館 てんとう虫コミックス スペシャル 486円

姫川さんからのコメント

「大地の章」は自然がテーマなので、自然の持つ気持ちよさを味わっていただければ嬉しいな、と思って描きました。

ニュース

ポケモンセンターが海外進出! NYの一等地に11月16日オープン

東京と大阪に続き、ポケモンセンターがニューヨークのロックフェラーセンターにオープンしたぞ。巨大スクリーンに常時「ウルトラポケモン図鑑」を映したり、特別なポケモンが手に入る「ポケモン交換マシン」が設置されていたり話題も満載。NYに活気を取り戻すきっかけの1つになるんじゃないかな?



これはまだ改装途中だけど、完成するとポケモンがたくさん飾りつけられるそうだ

ニュース

GBアドバンスで双方向通信!? BSハイビジョンで実験を公開

11月5日～8日まで、BSハイビジョンの番組「HVスペシャル」で、GBアドバンスを使った実験の模様が放送された。内容は、テレビに表示された問題に対しGBアドバンスで答を入力、BS受像機に送信したりするものだった。任天堂は送信用の長距離赤外線発光カートリッジを開発・提供して番組に協力していたぞ。



シールを貼られているのが長距離赤外線発光カートリッジなのだ。これが実用化されれば、ゲームのスコアをテレビに送信して即時にランキングが表示されるなんてことも可能になるかもね

ニュース

『トルネコの大冒険2アドバンス』を買ってスクリーンカバーを当てよう

12月20日に発売予定のエニックス『ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス ～不思議のダンジョン』に封入されているアンケートハガキを送ると、先着1万名に特製「スクリーンカバーアドバンス」がもらえるぞ。ほしい人は発売日に買わなきゃ!



トルネコが描かれた特別仕様なのだ(デザインは変更される可能性があります)

新製品

いろいろ収納できる「ゲームキャラポーチ」第3弾は任天堂キャラが登場!

任天堂キャラを使用した「ゲームキャラポーチ」が、(株)ぴっころから新発売! 種類は『スーパーマリオアドバンス』『ワリオランドアドバンス』『ファイアーエムブレム トラキア776』『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実』の4つ。それぞれ定価1000円で、全国のおもちゃ屋などで販売中だ。



ニュース 『シレンGB2』ファンブック第2弾「ビックリの壷2」12月14日発売

チュンソフトは、公式ファンブックとして「ビックリの壷2」を12月14日に発売する。価格は780円。プレイヤーの生き様自慢など『シレンGB2』に関するファンからの投稿がギッシリ詰まっている他、真鍋かほりさんやピエール瀧さんなどシレン好きの有名人のインタビューも掲載。最新作のDC版情報もあって、シレンファンにはたまらない1冊なのだ。



最強のアイテム生成法なども載ってるぞ

新製品 ゲームや映画でも話題の「ハリー・ポッターと賢者の石」がカードゲームになって11月23日発売!

書籍は大人気、12月には映画公開やGBカラーのゲームが発売されて話題を呼びそうな「ハリー・ポッターと賢者の石」がカードゲームになったぞ。第1弾として「スターターセット」(1450円)と「ブースターパック」(350円)が発売されるのだ。このカードゲームは世界中で7か国語のバージョンを発売する予定で、今後書籍並なブームを呼び起こすかもしれないぞ。



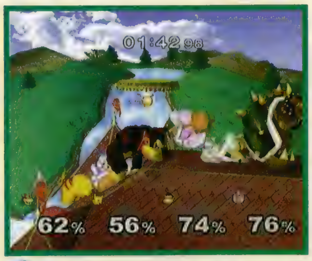
「スターターセット」はパッケージの絵柄が2種類あるぞ

今月のマリオクラブおすすめはこの3本!

大乱闘スマッシュブラザーズDX

機種:ゲームキューブ
発売元:任天堂　ジャンル:アクション

もはや説明はいらない、2001年のゲームキューブ1番人気ソフト。マリオクラブも「遊びの幅は広く」「幅広い層にお薦めできる」と高い評価をしているのだ。



今後登場する定番キャラはこのゲームのモデルがお手本になるかも!?

マジカルバケーション

機種:GBアドバンス
発売元:任天堂　ジャンル:RPG

「通信機能を使用した遊びが充実」「全体的によく練り込まれている」といったマリオクラブの評価の通り、とても内容の濃いゲームなのだ。特に美しいグラフィックは一見の価値あり。



実際にGBアドバンスで見ると本当にキレイなグラフィックなのだ

バトルネットワーク ロックマンエグゼ2

機種:GBアドバンス　発売元:カプコン
ジャンル:アクションRPG

本シリーズでNEWシステムを採用、新しいファンも獲得した作品の続編だ。「スタイルチェンジというプレイスタイル」「バトルチップの収集など、もりだくさんの内容」といった評価が見られたぞ。



幅広いユーザー層にファンを持つ、カプコンを代表するタイトルの1つ

キミも特派員にならないか!? 地元イベント情報などを大募集中!

毎月新聞では、読者の皆さんからの楽しいお便りを募集しています。個性的なゲームライフの紹介や、調査依頼のタレコミ情報など、内容は面白ければなんでもOK。情報の詳しい内容と、できれば写真も送ってください。また、地元で行われるゲームイベント情報や、読者同士の交流会の模様などをレポートしてくれるような内容もお待ちしています。右のあて先までドシドシ送ってください!!

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部
毎月新聞特派員係

みすずのコスプレ道場

by 美鈴秋 Vol.10~大人のあいさつ



みすずの写真館



みすずリンクとの「スマブラDX」対戦会が行われた。任天堂スタッフとも対戦したのだ!

10月にとしまえん遊園地で行われた「トイザらス TOY FESTA」で、来場者だけではなく、スタッフからも人気だったみすずリンク。着ぐるみに声をかけられて驚いてました。そんなみすずリンクこと美鈴先生のHPがオープンしました。先生のプロフィールや、ファンレターのリクエストに応えてくれるコーナーもあるぞ。アクセスしてみてね!
http://www18.u-page.so-net.ne.jp/dg7/a-misuzu/index.html

●はみだしみすず●
仕事の合間をぬってホームページをオープンしたみすず先生。過労で倒れないように応援のお手紙をお待ちしています。応援のお手紙は「がんばれみすず係」まで。

LUNAR LEGEND ルナ～レジェンド～

メガCDで話題を呼んだ往年の名作がGBアドバンスで華麗に復活！ただの移植ではなく、画面もシステムもリニューアルされているのだ。

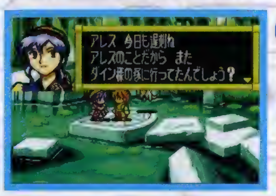
【GBアドバンス】	
タイトル	ルナ～レジェンド～
発売元	メディアリング
発売日	2002年2月

価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応



SS版の開発スタッフみずから制作

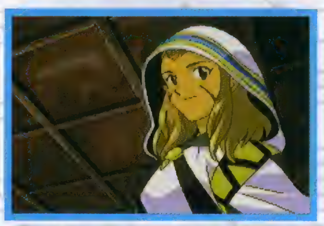
『LUNAR』は、メガドライブ（メガCD）を代表するRPGの1つで、後にセガサターンやプレイステーションへ移植されるなど、今でもファンの多い作品なのだ。今回の画面写真を見てもわかるように、GBアドバンス版はグラフィックが大幅に変更されている他、ストーリーも全面的に見直されて、まったく新しい展開になっているぞ（ボリュームは過去最大！）。開発を担当しているのはSS版のメンバーということなので、期待を裏切らないリニューアルになるはずだ。



←ほぼすべてのグラフィックが一新されている



↑ゲーム序盤のワールドマップ。町やダンジョンのマップも全然違うのだ



↑ゲーム中には、こんな感じで1枚絵のグラフィックが出る場面もあるぞ



↑携帯機ならではのアレンジもされている

アレス



←世界を護る者・ドラゴンマスターを目指して試練の旅に出る15歳の少年

ルーナ



→アレスの幼なじみ。実はストーリーの重要な鍵を握っているのだ

ナル



←翼が生えている不思議な生き物。おしゃべりでいつもアレスやルーナのそばにいる

大きなキャラがキビキビ動く戦闘シーン

戦闘シーンももちろん改良されているぞ。全体的にキャラが大きくなり、アクションの動作もなめらかに動くので臨場感バツグンなのだ。また、オートバトルや新システム「アーツゲージ」の追加で、戦い方が幅広くなっているぞ。詳しくは続報を待て！



↑画面を埋め尽くすほど大きくなったキャラ。新モンスターも多数登場！



↑武器を使ったりするアクションは非常になめらか。魔法も派手になりそうだ

イベントではドラマチックに視点が変わる

特別なイベントシーンでは、通常とは違うアングルに変わってストーリーが進行するので、視覚的にも楽しませてくれるぞ。



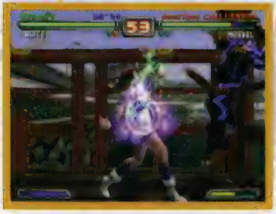
↑序盤のイベントシーンから。キャラも軽快に動いてドラマチックに展開するのだ

BLOODY ROAR extreme

人間から獣へと姿を変えることができる獣人。とある国では、獣人たちによる格闘試合が行われていた。が、裏にはある陰謀が…。

獣の力を持つ人間、獣人たちの対戦格闘

アーケードやプレイステーションなどで発売されてきた格闘ゲームの最新版。獣へと変貌しながら、格闘の駆け引きを楽しもう。



← 最初は人間として戦うキャラクターたち



← さまざまな必殺技もある。3Dの格闘だ



↑ ゲージがたまると獣化できるぞ



↑ 登場するキャラクターも10人以上いる

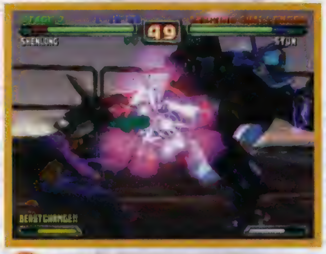
【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	ブラッディロア エクストリーム
発売元	ハドソン
発売日	2002年発売予定
価格	未定
ジャンル	獣化格闘
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	ブロック数未定

人間→獣化→超獣化。超必殺技もあり!

試合中に画面下のゲージがたまると獣化できる。ゲージが最大になったときのみ、一発逆転の可能性を秘めた超獣化ができるのだ。



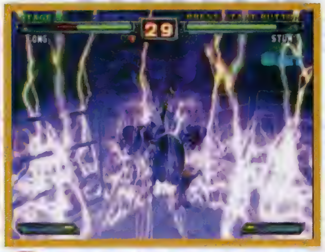
↑ 人間のときは人間としての能力だけを発揮できる。画面下のゲージがたまると…



↑ 獣化して戦うことができる。獣化すると超必殺技ビーストドライブが使える



↑ 超獣化すると、一定時間能力が大幅にアップする。が、二度と獣化できなくなる



↑ 超必殺技のビーストドライブ。超獣化中は、何度でも使うことができる

グランボ

動物や昆虫、魚などをモチーフにして作られたロボット「グランボ」を操って、平和を脅かすスカイシャークに立ち向かうのだ!!

グランボのデータボールをハントしよう

グランボのデータが入ったデータボールを、メカエッグと呼ばれるグランボのベースにはめこむとグランボが完成するんだ。グランボは、データボールを入れ替えればいつでも変身できるぞ。戦闘中にハントという技を使って、敵のグランボからデータボールを奪おう。



← 特殊なグローブでハントするんだ



← 戦闘中にハントゲージをためて…



↑ 敵のグランボからデータボールを奪え!



← 主人公。伝説のグランボセイバー、ゲンじいの孫

← 自分のことを何もしゃべろうとしない謎の少女、シズク

【GBアドバンス】	
タイトル	グランボ
発売元	カプコン
発売日	12月28日発売予定
価格	5300円
ジャンル	育成RPG
プレイ人数	1人用（対戦のみ2人）
備考	GBA専用通信ケーブル対応

戦略をめぐらして勝利をつかめ!!

戦闘を重ねることで成長していくグランボ。でも、グランボには3種類の属性があって、有利な属性で戦わないと簡単には勝利できないんだ。戦闘に参加させた自分のグランボと敵との相性が不利だったら、戦闘中にデータボールを入れ替えて変身させよう。



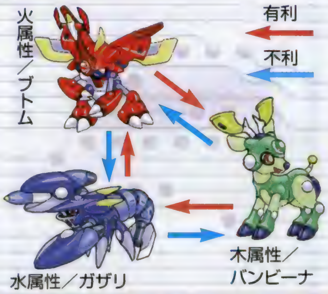
↑ 敵のグランボは水属性だ



↑ 火属性では不利なので、変身させよう



↑ 火属性のファントレーから木属性のバタフランに変身させたのだ



ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー
発売元	ケムコ
発売日	12月7日
価格	6800円
ジャンル	テーマパークアドベンチャー
プレイ人数	1〜2人用
メモリーカード59	1ブロック

人気のテーマパークがゲームキューブに！

ユニバーサル・スタジオ・ジャパンのアトラクションが楽しめるぞ!



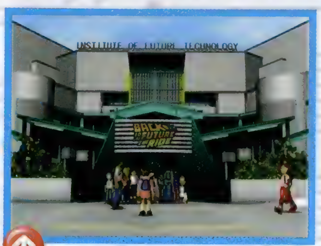
実際のユニバーサル・スタジオ・ジャパンをそのまま再現



「ジュラシックパーク・ザ・ライド」



アトラクションクリアでスタンプを!



混んでいて入れないアトラクションも…

三國志

【GBアドバンス】

タイトル	三國志
発売元	コーエー
発売日	11月30日
価格	6800円
ジャンル	歴史シミュレーション
プレイ人数	1〜8人用

群雄割拠の三国時代。中国全土を統一せよ

2〜3世紀の中国における、魏・呉・蜀の三国時代を背景に、プレイヤーが君主の1人となって中国の統一をめざす、戦略級シミュレーションゲーム。約450人にものぼる個性豊かな武将たちに加え、自分で作ったオリジナルの武将を登場させることも可能だ。



内政などで国の軍備を増強し、戦争により勢力範囲をひろげていくのだ



同盟などの外交も重要となる。積極外交もよし、ひとりで道を切り開くもよし



歴史に基づいたイベントもある。曹操による、董卓討伐同盟の呼びかけシーン

トマトアドベンチャー

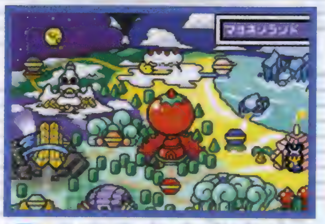
【GBアドバンス】

タイトル	トマトアドベンチャー
発売元	任天堂
発売日	2002年1月予定
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ギミックとよばれる不思議な武器を使って戦っていくコマンド型ロールプレイングゲーム。かわいいキャラとユニークな仕掛けが詰め込まれている内容になっているんだ。

かわいいキャラとユニークな仕掛けが満載!

コドモのコドモによるコドモのための王国ケチャプーで、主人公は、ガールフレンドを救出するため、びっくり箱のような仕掛けが満載のステージに挑むのだ。



6つのエリアを冒険していくことになるんだって



行く手には様々な仕掛けが待ち受けているぞ。無事進むことができるかな?



このキャラは一体なんなんだろう?

実況ワールドサッカーポケット

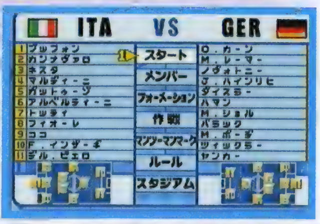
【GBアドバンス】

タイトル	実況ワールドサッカーポケット
発売元	コナミ
発売日	12月13日
価格	5800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ゲームボーイアドバンス初となる本格派サッカーゲームが登場だ!! 通信ケーブルで2人同時対戦が可能なのはもちろん、日本代表や欧州代表などが実名で登場するのだ。

いよいよGBAに本格派サッカーゲームが登場

登場チーム数は全40ヶ国。初心者にもやさしい簡単操作で、ダイナミックなプレイが楽しめるんだ。名作サッカーゲームを数多く手がけたコナミだけに期待大だよね。



出場するチームは世界から40ヶ国が登場。世界の強豪たちと戦えるのだ



シンプルな操作と見やすい画面で、本格的なサッカーが楽しめるのだ



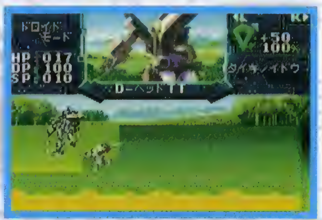
見事、ゴール。実況も盛り上がるぞ

ダイヤドロイドワールド －イービル帝国の野望－

【GBアドバンス】			
タイトル	ダイヤドロイドワールド	価格	5300円
発売元	エポック社	ジャンル	シミュレーションRPG
発売日	12月7日	プレイ人数	1～2人用
		備考	GBA専用通信ケーブル対応

仮想世界に入り込んだタケルの冒険

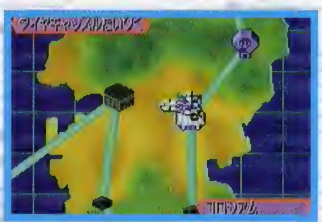
主人公のタケルは、買ってもらったばかりのダイヤドロイド「D-HEAD」を組み立てた途端、ダイヤスペースという仮想世界に転送されてしまった。そこで知り合った"メロディ"という女の子が、悪の帝国にさらわれてしまい、タケルは救出するための冒険へ旅立つ。



戦闘は最大3対3で行われる。コマンド選択方式だが、位置取りも重要になる



メロディは、タケルが仮想世界に転送された時に助けてくれた女の子なのだ



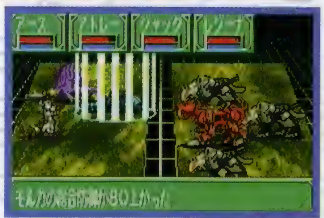
ダイヤスペースには7つの大陸があり、そこにはダイヤドロイドの闘技場もある

ZOIDS SAGA

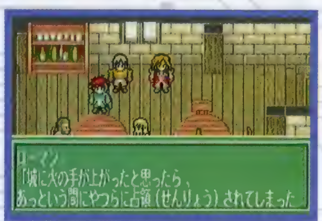
【GBアドバンス】			
タイトル	ゾイドサーガ	価格	5400円
発売元	トミー	ジャンル	RPG
発売日	11月30日	プレイ人数	1～2人用
		備考	GBA専用通信ケーブル対応

ファントム騎士団の野望を阻止せよ!

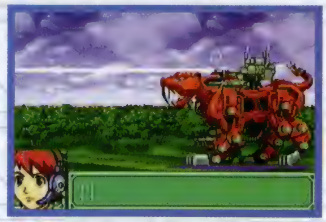
平和な時が流れていた「アーカディア王国」に、突然"ファントム騎士団"を名乗る謎の組織が攻撃してきた。敵の目的は、時空転送装置を利用して、最強のゾイドを集めることらしい。王国の王子アトレーと三獣士たちは、平和を取り戻すため、時空を超える冒険に出る!



得意な地形だと回避率が上がるなど、地形効果も戦闘結果に影響を与えるぞ



プレイヤーはアトレーとなって、三獣士とともに冒険の旅に出るのだ



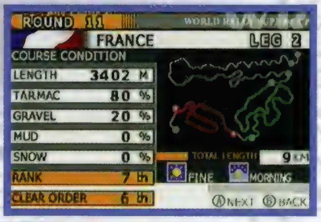
武器と攻撃対象を選択して攻撃開始! もちろんゾイドのカスタマイズも可能だ

アドバンスラリー

【GBアドバンス】			
タイトル	アドバンスラリー	価格	4980円
発売元	エム・ティー・オー	ジャンル	レーシング
発売日	12月7日	プレイ人数	1～2人用
		備考	GBA専用通信ケーブル対応

世界14カ国を走破するラリーゲーム

実際にラリーで活躍しているマシンほか全23車種、14カ国・42コースが用意されている、本格派のラリーゲームだ。通信対戦が楽しめるほか、タイムアタック・フリー走行など、モードも盛りだくさん。更に隠しモードとして、コンピュータが操作する車をプレイヤーがナビゲーションする「コ・ドライバーモード」もある。



1つの国は3つのLEGに分かれていて、各LEGの条件を満たすと次へ進める



ドリフトの感覚が、なかなか実感的だ



「コ・ドライバーモード」。顔が表示されたら、曲がる方向と角度を指示しよう

メダロット5 すすたけ村の転校生（カブトバージョン/クワガタバージョン）

【ゲームボーイカラー】			
タイトル	メダロット5 すすたけ村の転校生	価格	各4800円
発売元	イマジニア	ジャンル	RPG
発売日	12月14日	プレイ人数	1～2人用
		備考	通信ケーブル対応

今回の「メダロット」は新要素がタップリ!

主人公は、都会から緑豊かな"すすたけ村"に転校してきたコイシマル。プレイヤーはコイシマルとなり、神社のオバケ騒動や廃部寸前のメダロット部を助けるなど、数々の困難に立ち向かうのだ。登場する150体以上のメダロットが全て一新されたほか、とった行動によって主人公の能力が変化したりするぞ。



ふくびき券を集めての抽選イベントも!



戦闘内容を採点する「ロボトルポイント」もある。ポイントを集めると!?



登場するメダルに設定されている「メダスキル」で、特殊能力が発揮される

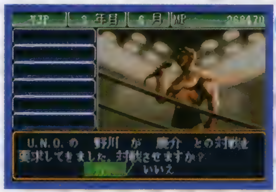
ファイナルファイヤープロレスリング ～夢の団体運営！～

【GBアドバンス】			
発売元	スパイク	価格	未定
発売日	2002年3月	ジャンル	SPT（プロレス）
		プレイ人数	1～4人用

今度のファイプロは団体運営だ！

前作で好評だった試合評価システムを継承しつつ、今度は選手の感情や性格が緻密に絡む団体運営モードが追加された。選手が他の団体へ移籍したり、よりリアルなプロレスが遊べるのだ！


セコンド・付き人が乱入してくることもある


運営モードでは選手の使い方が重要だぞ

スーパーパズルボブルアドバンス

【GBアドバンス】			
発売元	タイトー	価格	4800円
発売日	12月21日（予定）	ジャンル	PUZ
		プレイ人数	1～2人用



傑作パズルの最新作がGBアドバンスに！

バブルを上に撃ち出して同じ色を合わせていく人気パズルの最新作。今回は好きなキャラクターを選んで対戦するモードや歴代のステージを遊ぶモードなど内容充実の1本なのだ。


外ワクがデコボコのステージもあるぞ


通信ケーブルで2人対戦もできるのだ

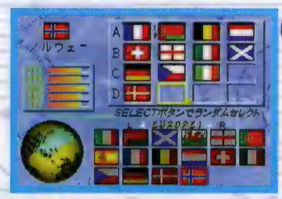
ワールドアドバンスサッカー

【GBアドバンス】			
発売元	ハンズオン・エンタテインメント	価格	5200円
発売日	12月	ジャンル	SPT（サッカー）
		プレイ人数	1～2人用

W杯を選手でも監督でもプレイできる！

W杯やリーグ戦モードでは世界中の代表チームが登場するぞ。また、試合は自分が操作する「選手モード」と、選手個々に指示を出せる「監督モード」がある。アクションが苦手な人にもオススメだ。


監督になると1人ずつ行動を指示できる


世界中のチームが登場。日本は実名選手が出るぞ

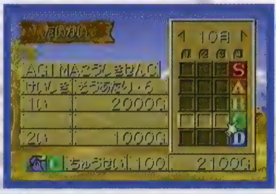
モンスターファームアドバンス

【GBアドバンス】			
発売元	テクモ	価格	5800円
発売日	12月7日	ジャンル	育成SLG
		プレイ人数	1～4人用

いよいよ発売！キミは貧乏牧場を救えるか!?

キミは腕利きのブリーダー。文字でモンスターを呼び出す「文字盤」がある島・エージ島で、最強のモンスターを育てるのが目的だ。おなじみのメンバーに加え、新モンスターのアントランも登場するぞ。


牧場の収入は大会の賞金のみ。勝たなきゃ！


公式大会に優勝すればランクが上がるのだ

ハリー・ポッターと賢者の石

【ゲームボーイカラー】			
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格	4800円
発売日	12月1日	ジャンル	RPG
		プレイ人数	1人用

超人気作品がゲームで登場

年末の映画公開も待ち遠しい、大ベストセラー「ハリー・ポッターと賢者の石」がゲームボーイカラーでRPGとして登場するぞ!!


モンスターと戦う時はこんな画面になるんだ。魔法を使って倒せるかな？


ゲーム中にある条件を満たすと、ボーナスゲームをプレイできるぞ

LOONY TUNES COLLECTOR マーシャンクエスト！

【ゲームボーイカラー】			
発売元	シスコンエンタテイメント	価格	3700円
発売日	12月14日	ジャンル	アクションRPG
		プレイ人数	1～2人用

LOONEY TUNESキャラが夢の競演！

バックス・バニーなどおなじみのキャラたちが主人公のRPG。火星人マーシャンが企てている地球爆破を、力を合わせて阻止しよう！


マービン・ザ・マーシャンは地球を破壊するため、地球のあちこちに現れる


ストーリーが進むごとにたくさんのキャラが仲間に。いろんな特徴があるのだ

ゴエモンニューエイジ出動!（仮）

【GBアドバンス】		価格	5800円
発売元	コナミ	ジャンル	アクション
発売日	2002年春	プレイ人数	1人用

GBAで新たなゴエモンが大暴れするのだ

みんなの人気者、ゴエモンがいよいよGBAで登場。新キャラも登場し、巨大ロボ、インパクトマークツーでのバトルもあるのだ。



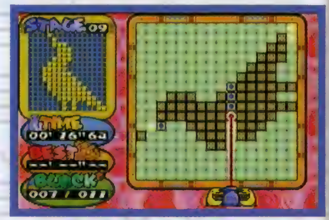

ぐるロジチャンプ

【GBアドバンス】		価格	4980円
発売元	コンパイル	ジャンル	ロジックパズル
発売日	11月29日	プレイ人数	1～4人用

吸って、撃って、ぐるっと回す!

シュールなデモシーンと、新鮮なルールが面白いパズルゲーム。マルチカートリッジプレイ対応なので、カセット1つで4人対戦OKだ。



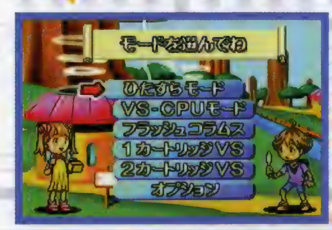


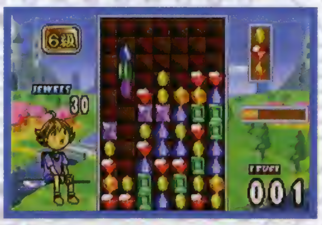
コラムスクラウン

【GBアドバンス】		価格	4800円
発売元	セガ	ジャンル	パズル
発売日	12月13日	プレイ人数	1～2人用

セガの名作パズルゲーム

マルチカートリッジプレイで2人同時対戦も可能な、セガの名作落ち物パズル。縦・横・斜めに同色の宝石を合わせて消していこう。





サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦

【ゲームボーイカラー】		価格	5800円（初回限定版6800円）
発売元	セガ	ジャンル	ドラマチックRPG
発売日	12月6日	プレイ人数	1人用

帝都華組の一員としして出撃せよ!

ミカサを中心に、帝都に異変が起こった! 花組の新メンバーとなったキミは、サクラたちと一緒に原因を究明せよ!



おなじみ帝都華組のメンバーが出演。キミと一緒に戦ってくれるんだ



コマンド選択方式のバトル。いろいろと戦略をたてながら勝ち進もう

Dr.リンに聞いてみて! 恋のリン風水

【ゲームボーイカラー】		価格	3980円
発売元	ハドソン	ジャンル	占い／恋愛アドベンチャー
発売日	2002年2月21日予定	プレイ人数	1人用

あの「Dr.リン」がついにゲーム化!

明鈴と一緒に物語を進めていく恋愛アドベンチャー。もちろん、占いだって充実。10種類以上の占いが楽しめるぞ。



サッカー部のキャプテンに一目惚れ! 恋を無事にゲットできるかな?



占いのひとつ「五行占い」。いろんな占いがあるとうれしいよね

ミニー&フレンズ 夢の国をさがして

【ゲームボーイカラー】		価格	4800円
発売元	ハドソン	ジャンル	メールアドベンチャー
発売日	12月13日	プレイ人数	1人用

「夢の国」を探すためにミニーが冒険だ!

ある日、ミニーとミッキーは「夢の国」の夢を見ました。でも、2人の夢はちょっと違うみたい。本当の「夢の国」を探しに行こう!



夢の国さがしの冒険にでたミニー。ミッキーとメールでやりとりしよう



おなじみのキャラクター、チップ&デールも登場するぞ。どうしたのかな?

※画面は開発中のものです。



それゆけ!! マリオ親衛隊!!

SOREYUKE MARIO SINEITAI



今月のお題は第4回目となる「好きなキャラ」。いつもこのお題には、たくさんのイラストが殺到します。今回ものすごい力作の数々をいただきました。あまりの数のため、せっかくお題宛てに送ってくれたのに、他のコーナーで採用させていただいているイラストも…。すんません。

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂



◆『スマブラDX』にシーク登場！ 昔は永久規制で御法度だったネタバレも『スマブラDX』で解禁だね

【北海道／テツカさん】



◆う〜ん、大人のイラスト。最近は納得のいくアドベンチャーに飢えてたので、久々のオススメゲームっす

【東京都／hushさん】



◆友達が好きというイワンと、自分が好きなロビンを描いてくれました。続編はどんなシナリオだろうね

【埼玉県／けいこさん】



◆期待の『スマブラDX』。どんな隠しキャラがでるのかも気になるところだよね。隠しキャラの予想ってことでプリンが入ってます

【岡山県／姫月さん】



◆『どう森+』ももうすぐ遊べるね。背景に描いてあるのはいるかさんの「オレンジ村」の住人達だそうです

【岐阜県／いるかさん】



◆『時オカ』女性キャラの中では、ゼルダ姫と人気を二分するサリア。今後のゲームには登場するのかな？

【大阪府／はるさめまなななさん】



◆リンク、ネス、カービィが磐城さん。シーク、ピーチ、ピカチュウが渕崎さんという合作イラストです

【埼玉県／磐城沙織さん&大阪府／渕崎亜月さん】



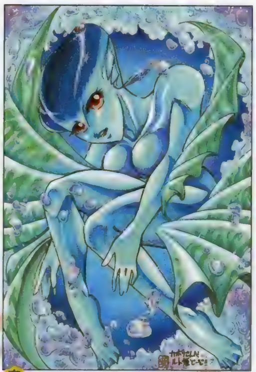
◆コマ割りされた出場キャラクターたちが楽しそうです。たくさんのキャラがひとつのゲームで遊べるってウレシイよな

【福島県／藤野カンナさん】



◆変身すると骨格まで変化しているのでは？ と、ウワサのシーク。キリッっとした表情がイカすイラストです

【大阪府／桃姫ユリさん】



◆イラストタイトルは「水の賢者」だそうです。水に包まれたルト姫が、なんとおしとやかに見えることか！

【栃木県／夢之助さん】



◆獣っぽいキャラクターが好きだという万時優さん。「マジバケ」のレモンちゃんのネコ耳がそうとうお気に入りみたい

【神奈川県／万時優さん】

【奈良県／生夜さん】

◆とっても秋らしいイラストだよね。秋と言えば焼きイモ！「効果音さんありがとうございます！」とのコメントです





◆64DDでしか遊ぶことができなかった「ドシン」。今度はキューブで遊べるのがウレシイっすね

【栃木県／ソナリィさん】



◆「ピクミン」が売れることを願って描いてくれたというイラスト。絵の具の色合いがとってもやさしいです

【東京都／YOKUさん】



◆キューブと「ピクミン」はおあずけながら、なんとかGBアドバンスをゲットするメドがついたとか

【兵庫県／川那ゆきとさん】



◆お題宛てでした。ゴメン。好きなキャラといえばマリオ。でもマリオの恩人ルイージにも一票だって

中佐【埼玉県／茉莉花さん】



◆ホントはお題宛てだったソーナンス。「春風かまいたち火雨さま ありがとうございます!! 本当に感謝しています」

【香川県／ぼなーか咲川さん】



◆DXなアイスクライマーを描きたくてCGに初挑戦。デラックスになっても、テイストはしっかり残ってます

【埼玉県／ヒデきちさん】



◆「秋の日の ヴィオロンの ひたぶるに うら悲し」って誰の俳句だったっけ。秋になると思い出します

【千葉県／ユイシンさん】



◆友達から「マザー2」を借りて初プレイの記念に描いてくれたイラスト。だから言ったでしょ! 面白いって

【大分県／まるひよーさん】

イラスト10歳未満



◆オリマーの何とも言えない表情がいいよね。なんかボーっとしてて

【神奈川県／湯澤かな子さん（7）】



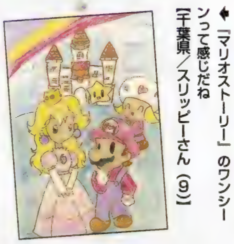
◆「ピクミン」が超かわいいっす

【埼玉県／城之内海陸さん（9）】



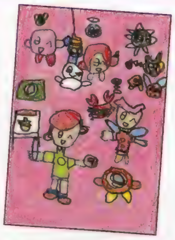
◆「スマブラDX」だね。なぜかここにもプリンが…

【栃木県／ノンチャンさん（9）】



◆「マリオストーリー」のワンシーンって感じだね

【千葉県／スリッピーさん（9）】



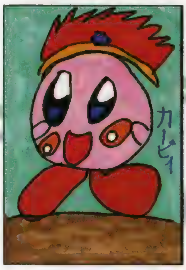
◆幼稚園に行くときには、いつもカービィごっこをしてるとか

【大阪府／やぎふみなさん（6）】



◆キノコ狩りをするキノピオ。楽しそうな感じが伝わってきます

【兵庫県／ヤドンマニアさん(小3)】



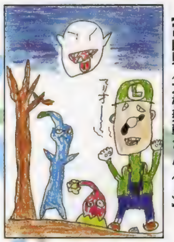
◆アニメもスタートして絶好調だ!

【東京都／まつざきこうじさん(8)】



◆「ぜったいにやらなきゃだめなんだ「スマブラDX」を」だって

【静岡県／アンコかびさん（9）】



◆怖がるルイージ。なぜかピクミンにまでビビってます

【富山県／大橋泰輔さん（9）】



◆ファミコンの「アイスクライマー」。今こうして復活してます

【東京都／佐藤由花さん（8）】



◆ピクミンの頭に花がさいてるね

【宮城県／宮川夏喜さん（6）】



◆カービィにピカチュウにヨッシー。何をしているところかな?

【長崎県／みーちゃんさん（5）】

イラストファンレター



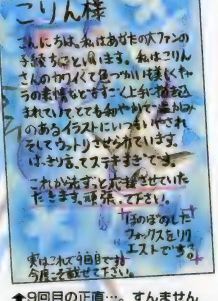
◆「親衛隊のみなさんのイラストにホレボレしれます…敬礼!」

【徳島県／ザトルさん】



◆ロマニー牧場をイメージして描いてくれたファンレターだ

【神奈川県／菅野奈緒美さん】



◆9回目の正直…。すんません

【愛媛県／子綾ちこさん】



◆ボツっても想いは伝えたい!

【高知県／みずいろみるくさん】



◆「マザー2」の合作リクエストだ

【埼玉県／海馬鳴波さん】



◆ていえぬさん。きっと同い年だぞ

【京都府／火ーさん】

今月のお題『好きなキャラ(第4回)』

◎次回のお題は『いちばん！』。次々回のお題は『期待の星』。



↑『スマブラDX』では、アイスクライマーに持ちキャラが決定だそうです。ちょっとクセがあるけど、使い込むと強いキャラだぞ

【岡山県／あさひさん】



←クレア、ジル、レベッカ。「バイオ」に出てくる女の子は強くてかっこよくて美人で大好きです」とか。今後は全シリーズがキューブで楽しめる！うれしー

【和歌山県／真咲ねむさん】



←リンク、リンク、リンク！ 好きなキャラといったらリンクってことで、いろんなリンクを描いてくれました。さすがにダンゴ鼻がいない…

【北海道／海奈月瑠々さん】



←他人がなんと言おうと、自分の好きなキャラを貫き通す。その姿勢、大賛成ですよ

【広島県／フリージアさん】



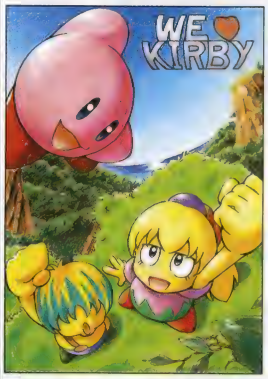
←せっかく描いたカービィの絵が、誰かさんの矢で台無しに…。誰が犯人か…わかるよね

【岐阜県／へ。さん】



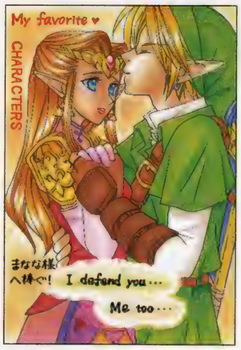
←「FEトラキア」の好きな女の子ベスト3だとか。共通点は気が強くてボブヘアーなんだそうです

【千葉県／高坂裕子さん】



←カービィのアニメも好調のようです。あとはキューブでも活躍してくれることを願うばかりですな

【福岡県／重紙あーすさん】



←いやーん。なんだかごちそうさまなイラスト。こうなることを想像している人も大勢いるんでしょうね

【新潟県／浅川日莎さん】



←アニメを見るようになってから、よりカービィが好きになったとか

【長崎県／泡穂えるふさん】



←任天堂キャラのなかでも王道のカップル。やっぱこの人たちだね

【神奈川県／刻樹勇騎さん（♀）】



←描ききれないのでファンシーなキャラを集めてくれました

【山形県／ここあさん】



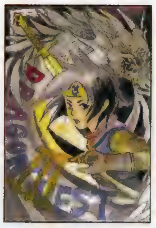
←「オウガ」シリーズのウォーレン。いかしたじいさん！ナイス！

【三重県／SEALさん】



←ゼルダ姫。アールヌーボー調な背景がマッチしてていいです

【千葉県／日向宗助さん】



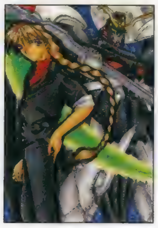
←「ドラクエIII」の女勇者。かっこいいドラゴンもいかしてます

【長野県／からさん】



←「スターオーシャン」のペリシー。スーファミ版のキャラだね

【埼玉県／羅倉ルーさん】



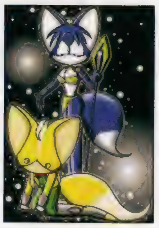
←スパロボっすね。ガンダム好きにはたまらんイラストですな

【京都府／透下水都さん】



←「ぷよぷよ」のウィッチも描いてあります。好きなんだね

【鳥取県／ニャニャQさん】



←いがいがさんのコスプレは、NOAの公式雑誌に載ってました

【千葉県／いがいがさん】



←「Tオウガ」のシスティーナとハーネラ。シリーズ中一番好きだとか

【千葉県／更科流水さん】



←他にもたくさんいるけれど、あえて「ゼル伝」キャラにしぼったとか

【熊本県／うさぎずきんさん】



←「エフゼロ」のパイロット、ピコが好きなんだって。渋いっす

【神奈川県／サムライMARIOさん】



←不朽の名作『マザー2』。ネスは今でも「スマブラ」で頑張ってます

【静岡県／霜月祥さん】



←本命と対抗って…馬かよ！ 大穴がガノンだって。菊花賞かよ！

【大阪府／ちょも丸さん】



←「オウガ64」のヴァルキリー。女戦士って感じがいいよね

【栃木県／きいどりさん】



←14才の誕生日おめでとうございます。オレの約半分っすね…

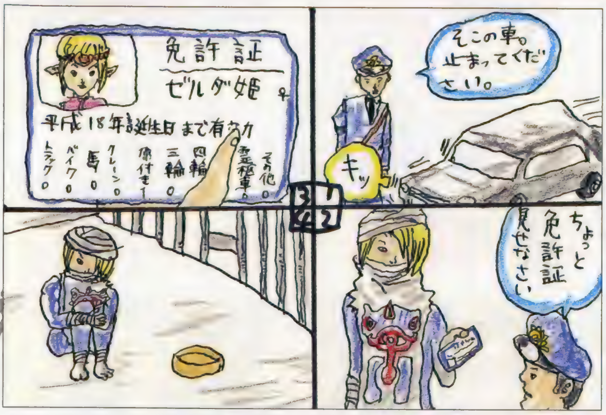
【埼玉県／あずま庵さん】



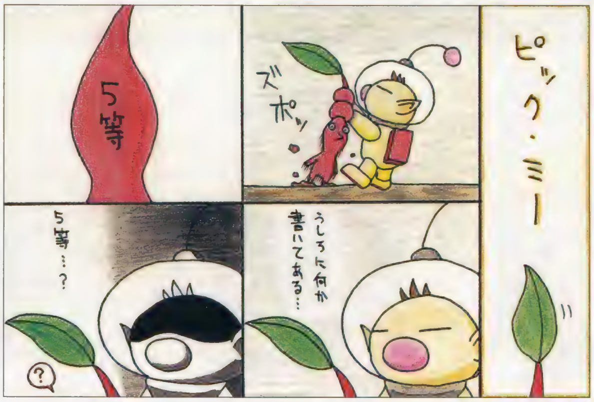
←「FE」のマリータ。ホームページのアドレス見えるかな？

【愛知県／蒼月ひかるさん】

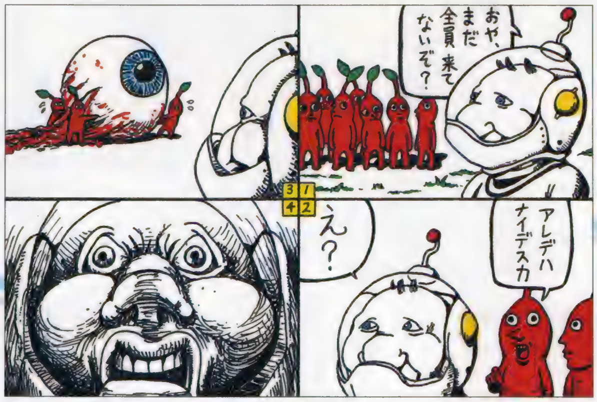
4コマの長屋



【群馬県／岩ちんさん】
◆つかまっちゃたよ、ゼルダ姫。免許証偽造みたいな？ だって、ぜんぜんわかんねえもん。っていうか元にもどれって…



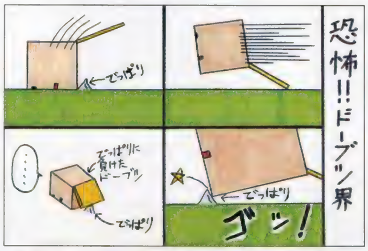
【岐阜県／長月オミさん】
◆イカス！ 当たりくじつきピクミン。こんなんいたら、当たるまでひっこ抜きます。当然っしょ。でも何がもらえるんだ？



【京都府／ていえぬさん】
◆グロっ！ ちょっぴりグログロっす。ていえぬワールドではピクミンもかぎりなくリアル。オリマーの表情は最高だね



【千葉県／犬飼鈴助さん】
◆どこまでも弟をいじめる兄！ 狂牛病でバイト先の焼き肉屋さんがピンチだという犬飼さん。平気で牛を食いまくってるオレって…



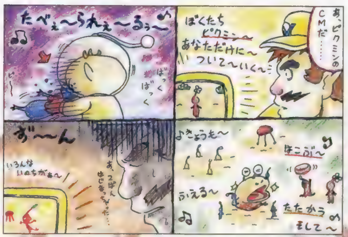
◆『動物番長』！ わかりやすいネタがグッドです。そろそろキューブ版の情報が欲しいところだね

【東京都／歩くヒトさん】



◆『どう森』バージョンのピクミン。なんかほのぼのしてるような、とんでもないような…。ペリみさんを攻撃しないように

【東京都／宝山りふぁさん】



【大阪府／ARAIさん】
◆何を食っとんじゃい！ アンタが食べてどうするっちゅーの。そうい や、オリマーって何を食べてるんでしょうね。やっぱニンジン？



【東京都／日向壱葉さん】
◆賛否両論のネコ目リンク。にしても、どうでもいい顔はアカンのちゃうか？ 意味が違うってば。でも、その辺をちゃんと理解してるからこんなネタが思いつくんだね



【東京都／マンション男さん】
◆オバケはこわくなくなっても、化けて出た兄さんはかなりコワイ。この兄弟は、ほんとにネタには困らないキャラクターを持ってます



【長野県／海さん】
◆このネタ、いくつかいただきました。逆もまたしかりってコトで。実はゼルダ姫は借りの姿で、本当はシークだった…。なんちて。女とみせかけて、実は男。いやぁぁぁぁぁ



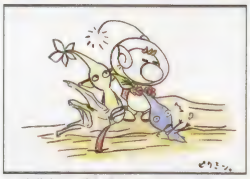
【愛媛県／Windさん】
◆引き抜いてもらえないとあんなに成長するものなのか…。ホントにこんなふうになるんだったら、ちょっと試してみたいような…

先月掲載した4コマに、ネタの盗作と思われる作品があったことを多数の読者の方からご指摘いただきました。大変失礼しました。みなさんのオリジナル作品をお待ちしています。

イラスト高層雑居ビル



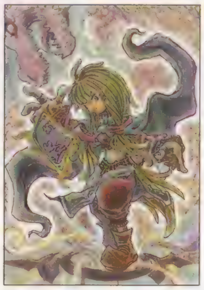
◆拡大コピーして真ん中を切り抜くとフォトフレームに！ お気に入りの写真をいれて飾ろう！【福岡県／くらざわかずるさん】



◆文化祭でゼルダのポスターと切り絵を展示したんだそうです。見たいなぁ【長野県／飛白せーま。さん】



◆ほんまビックリですわ。姫もワルよのう。ゼルダ姫がインパを使ったら…笑えるのに…【愛知県／サルムント雁さん】



◆ギャザリング好きな人にとっては、カードと聞くと反応しちゃうよね。「RUNE」に期待【山形県／FALCONさん】



◆「夢を見る島」。そういやゼルダ姫登場しないのに、「ゼルダの伝説」だもんね【神奈川県／そんくんさん】



◆山村さんがマリオを描いてくれたのは、なんだか久しぶりな気がします。かわいくて好きです【奈良県／山村彩世理さん】



◆「リンクの服は、コキリの森の緑の色」というのをイメージして描いてくれました【東京都／おかりなさん】



◆ライチュウが秋色に。「この絵は大阪府／カットさんの斉川さまへ」とのコメントです【東京都／桃園らいちゅさん】



◆ごめん。先月号で名前を間違って高橋恵さんと書いてしまいました。ホントすんません【大阪府／橋川恵さん】



◆スライムがイカす！ 独特の雰囲気を持ってるイラスト、いつも楽しみです【愛知県／Sevenちょん】



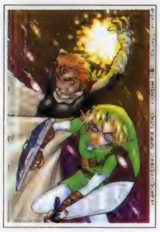
◆じわりじわりと広がりつつある「逆転裁判」。続編の話があるとか、ないとか…【埼玉県／片栗くずさん】



◆リクエストに応えてリンクとゼルダ姫。この2人はホントに人気だね【富山県／ブルー・ピアスさん】



◆「マジバケ」のキャラってカワイイよね。独特の感じがあるしね【愛知県／山田空子さん】



◆若い頃のガノンとリンクだそうです。ガノンの少年時代…あったのか？【神奈川県／雫さん】



◆タイトルは「ゲームボーイは明るい所で遊びましょう」。コワイよー【三重県／かんぬきさん】



◆「黄金の太陽」の続編情報が気になって受験が手に付かないって【群馬県／いたろーさん】



◆11月、12月は「ワンプロ」の発売月。5周年&7周年記念だって【愛知県／めっきーさん】



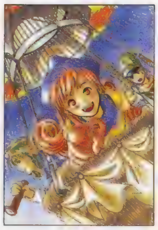
◆「シャイニング」シリーズはウレシイよね。4人同時プレイもグー【東京都／創世さん】



◆中植先生のライトとアムス。また会えるはず…と先生が言ってます【滋賀県／緋鷹 狼さん】



◆12月で17才。おめでとう！ でも脳味噌は3歳児だって…オレもっす【神奈川県／泉とうげさん】



◆6月号の山村彩世理さんが描いた雀がとてもお気に入りだとか【大阪府／すずめいかさん】



◆ゲームキューブが欲しいという草野りっくさん。ガンバって買おう！【岩手県／草野りっくさん】



◆「マザー2」ただいま攻略真っ最中だって。マジで面白いでしょ【埼玉県／寿さん】



◆「ブレス」の白ニーナと黒ニーナ。どっちのニーナも好きだって【千葉県／望月かけるさん】



◆キューブの新作「RUNE」。気になってる人が多いみたいだね【静岡県／ゼフィルスさん】



◆かよこさんの中では、「マザー2」の主人公はジェフ君なんだって【岐阜県／かよこさん】



◆「ピクミン」買っちゃいなよ。信じなさい…信じなさい…【宮城県／青賀さん】



◆好きなキャラ宛てだった「罪と罰」のアイランです【神奈川県／榎木きのこさん】



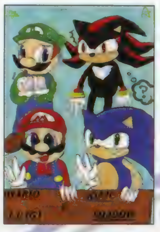
◆「ムジュラ」の独特な世界観。他にはないシステムも新鮮でした【愛知県／かきくけこるとさん】



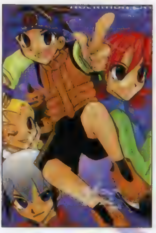
◆おそらく3年後…という予想をしてくれたキューブ版カービィです【兵庫県／るうくさん】



◆新発売のホウオウ&ルギアなりきりセット。って発売してません！【神奈川県／茂龍ゆきこさん】



◆今まで一番うまく描けたというイラスト。ソニックがグッドです【兵庫県／じぇりーびーんずさん】



◆「ロックマンエグゼ」。アニメなんかもあったらいいよね【京都府／白鷺みかんさん】



◆動物番長対ピクミン。なんか、結構合ってるような気が…【福島県／彩我蛍流さん】



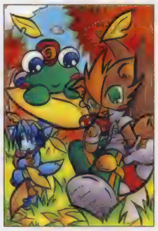
◆でました「サンサーラ」。実はファンが多かったりもする作品です【大阪府／カットさん】



↑風邪ひいちゃったそうです。さすがにもう直ってますね…
【岩手県／くりきんとんさん】



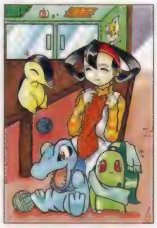
↑「炎山くん好きー」だって。あのクールさがいいんだろうね
【埼玉県／のなしろ浬玖さん】



↑とっても秋っぽいです。行楽日和って感じで楽しげだね
【東京都／こりんさん】



↑11月22日が誕生日。おめでとさんです。はっぴばーすでーつーゆー
【埼玉県／駄菓子さん】



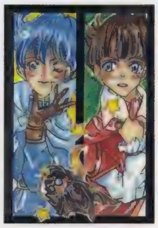
↑冬支度をしている様子だって。手編みのマフラーはサトシ用かな
【埼玉県／まるきのこさん】



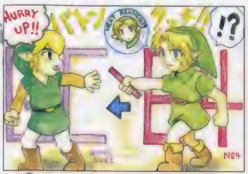
↑ペリみに怒られて追い出されるの図。オレもいまだにペリおには会ってない…
【千葉県／ほげたらぼんさん】



↑「マジバケ」ってファンタジーの王道をいくイラストがいいですね
【埼玉県／ゼラチンさん】



↑「カエルの為に鐘は鳴る」。印象に残ってる人も多い作品だね
【鹿児島県／瑞綺椎風さん】



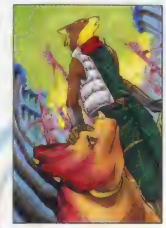
↑ロクヨン版からキューブ版のリンクへバトンタッチ。期待しましょ
【山梨県／NINTENさん】



↑11月20日で15才、おめでとー。プレゼントは「スマブラDX」かな?
【徳島県／羽崎らるふさん】



↑「ムジュラ」をカンペキにクリアしないと見れない鬼神リンクだ
【福岡県／龍さん】



↑恐竜と一緒に冒険するフォックス。フォックスがりりしいです
【福岡県／亀型さん】

合作のココロ



↑お気に入りの女の子…ってワルイージが入ってる! しかもオカマかよ!
(合作上等兵)
【ユニット名：大和なでしこS】



↑15人のひとが、それぞれのマリオを描いてくれました。それぞれに味のある作風で、とっても楽しいです
(合作1等兵)
【ユニット名：コーネリア第128空軍部隊】

キレてるかたたち

↑ある意味、あのまま大人になってしまいました。筋骨隆々、でも心は少年のまま、みたいな。大人になって…



【東京都／ラスカさん】

↑なんか今月のこのコーナーはリアル系です。歯がしっかり描かれているのがポイント。これだけでリアルに変身!



【鳥取県／ミラさん】

↑なんかヒロミ郷ちっくなんすけど。アッチッチーでしょうか。獣は裸になりたがったりするんでしょうか



【岐阜県／サイクロンSさん】

↑あらまー。リアル系のオヤ・マー博士。着てる服もじーさんっぽくってよいです。顔のシミに年齢を感じます



【東京都／コシヒカリさん】

今月の階級特進者

大佐候補
埼玉県／茉莉花さん
中佐
愛知県／サルムント雁さん
中佐候補
奈良県／山村彩世理さん
東京都／桃園らいちゅさん
少佐
大阪府／カットさん
大尉
長野県／からさん
大尉候補
東京都／hushさん
埼玉県／磐城沙織さん
中尉
栃木県／夢之助さん
中尉候補
岐阜県／へ。さん
山形県／FALCONさん
宮城県／青賀さん
少尉
福岡県／重紙あーすさん
愛知県／蒼月ひかるさん
愛知県／めっきーさん
岐阜県／かよこさん
やとわれ遊撃隊士官候補
千葉県／いがいがさん
やとわれ親衛隊
東京都／宝山りふぁさん
士官候補生
京都府／ていえぬさん
士官学校卒業
大阪府／はるさめまななさん
士官学校卒検中
和歌山県／真咲ねむさん
千葉県／犬飼鈴助さん
京都府／白鷺みかんさん
士官学校4年
埼玉県／けいこさん
士官学校3年
岡山県／姫月さん
士官学校1年入学
千葉県／ほげたらぼんさん
士官学校入学候補
三重県／SEALさん
埼玉県／ゼラチンさん
特務曹長
香川県／ぼなーか咲川さん
岡山県／あさひさん
千葉県／高坂裕子さん
千葉県／更科流水さん
愛知県／Sevenちょん
神奈川県／泉とうげさん
東京都／こりんさん
特務曹長候補
岐阜県／いるかさん
大阪府／桃姫ユリさん
神奈川県／万時優さん
大阪府／ちょも丸さん
岩手県／草野りっくさん
曹長
千葉県／ユイシンさん
鹿児島県／瑞綺椎風さん
曹長候補
兵庫県／川那ゆきとさん
神奈川県／雫さん
神奈川県／茂龍ゆきこさん
軍曹候補
福島県／藤野カンナさん
千葉県／望月かけるさん
伍長
東京都／おかりなさん
神奈川県／榎木きのこさん
伍長候補
神奈川県／刻樹勇騎さん
長崎県／泡穂えるふさん
群馬県／岩ちんさん
群馬県／いたろーさん
上等兵
埼玉県／まるきのこさん
上等兵候補
栃木県／きいどりさん
神奈川県／サムライMARIOさん
神奈川県／そんくんさん
滋賀県／緋鷹 狼さん
徳島県／羽崎らるふさん
1等兵
奈良県／生夜さん
大分県／まるひよーさん
埼玉県／あずま庵さん
1等兵候補
山形県／ここあさん
熊本県／うさぎずきんさん
長野県／海さん
岩手県／くりきんとんさん
2等兵
栃木県／ノンチャンさん
大阪府／橋川恵さん
富山県／ブルー・ピアスさん
大阪府／すずめいかさん
2等兵候補
新潟県／浅川日莎さん
大阪府／ARAIさん
東京都／創世さん
山梨県／NINTENさん
岐阜県／サイクロンSさん
正隊員
東京都／佐藤由花さん
静岡県／アンコかびさん
高知県／みずいろみるくさん
神奈川県／菅野奈緒美さん
北海道／海奈月瑠々さん
千葉県／日向宗助さん
京都府／透下水都さん
埼玉県／羅倉ルーさん
東京都／歩くヒトさん
東京都／日向壱葉さん
埼玉県／寿さん
兵庫県／るぅくさん
埼玉県／のなしろ浬玖さん
福岡県／亀型さん
東京都／ラスカさん
準隊員入隊（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト募集

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所、現在の階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE



『メダロットナビ』『ルイージマンション』『スーパーモンキーボール』などなど

GBA

メダロットナビ　　イマジニア／公式情報

中夢

隠しメダロット公開！

最強レベルを誇る隠しメダロット「ノエル」の出現場所を公開しちゃうぞ！　まず条件として、ゲームを最後までクリアしなければいけないので注意してほしい。クリアしている状態だったら、さっそく「童話の森」ブロックへ行ってみよう。そこにある湖に光が差し込んでくる場所を調べると、ノエルを見つけることができるのだ。ノエルは2つの姿に変形できて、変形前は攻守に優れ、変形後は最強レベルの攻撃を持っているぞ。



◆ノエルのデータだ。この姿は変形前で、攻守に優れたタイプなのだ



◆ブースターで加速すると、その後の攻撃が威力を増すのだ



➡敵に「ショック」攻撃！相手を後方に弾き飛ばす強力な技だぞ




⬆攻撃だけではなく、守備用の装備も充実しているのだ



⬆変形前の状態で使える「サンダー」も、かなり強力な攻撃だ




⬆「童話の森」のマップだ。赤い丸印の場所を調べてみよう

GC いねむり ルイージマンション　編集部／ドリテク班
テレサの絵が出現するポイント

オバキュームで吸うとテレサの絵が出現する場所を紹介しよう。まず2階のトイレ、洗面台の右側にあるポスターをめいっぱい吸い込むと、ダメージを受けてしまうけど絵柄が変わるぞ。それから、1階映写室にある大きなスクリーンも吸い込むとテレサの絵に変わるのだ。…って、それだけで意味はなんにもないのだけど…。





↑モンスターの絵がテレサになるのだ。なんかメッセージも書いてある？



↑めいっぱい吸い込まないとテレサの絵にはならないぞ

GC いねむり ウェーブレース ブルーストーム　愛知県／こたけけさん
壊れるスタートの看板

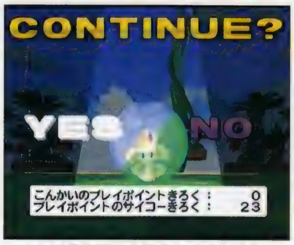
アスペンレイクにあるスタートの看板は、手前にあるジャンプ台を使って追突すれば壊すことができるぞ。でも、壊れるのは左側のみで、右半分はどんなに激しくぶつかっても絶対に壊れないのだ。左右で材質が違うのか!?



↑ここのジャンプ台を使うのだ

GC いねむり スーパーモンキーボール　セガ／公式情報
コンティニューが無限大に！

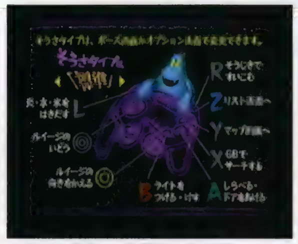
ミニゲームを遊ぶのに必要なプレイポイントは、全部のミニゲームを購入した後もため続けると、2500ポイントごとにコンティニューできる回数が1つずつ増えていくぞ。トータルで12500ポイント獲得すれば無限に！



↑これで最終面にも行きやすくなるね

GC いねむり ルイージマンション　富山県／高橋元三さん
「けけソング」が流れる！

オヤ・マー博士の研究所からトレーニングへ行くときに表示される操作説明の画面で、3分ほどそのまま待ってみよう。なんとBGMに『どうぶつの森』にあった「けけソング」が流れるのだ！　1フレーズだけなので聞き逃すな！



↑じっと辛抱、3分間待つのだぞ

GC いねむり ルイージマンション　任天堂／公式情報
最後のゴールドミミーはココだ！

先月号では紹介できなかったゴールドミミー（金色ネズミ）がもう1匹いたぞ！　場所は、4階の右にある煙突から行ける、2階の開かずの間。落ちた地点のあたりを歩いているとランダムで現れることがあるのだ。



↑ハシゴを登って中に飛び込もう

キャプテン・オリマーが打ち上げ花火（?）になるドリテクが、55ページからの『ピクミン』攻略ページに載っているぞ。気になる人はチェックしてみよう！

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超　特　夢…おもちゃ券1万円分とお好きなソフト1本
- ●特　　　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　　　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　　　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分の図書券
- ●悪　　　夢…時　価

完全先着順　早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAX or E-mailでもOK!
Fax:03-3230-0675（A4用紙）
E-mail:64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶バク転裁判
❷被告人もまっ青！
容疑者を尋問しているとき、そいつが真の犯人だと思ったら、すかさずGBアドバンスを小脇にかかえて、「異議あり!!」とそのへんのニーちゃんをビシッと指差してやろう。ひとつ間違えるとボコボコにされるデンジャラスなドリテクなのだ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
鳴 歩堂（14才）　P.N.ナルホドくん
電話 03-1111-2222

おかげさまで 通巻64号達成

The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム

ドリーム通巻64号記念企画!

お陰様で、この号でドリームは通巻64号を迎えました。それを記念した特別企画ページとして、「64ドリーム」を復活させてみました。ネタはまだタップリあるので、もしご要望が多ければレギュラーページ化も!?

コレが売れてる!N64ソフト

現在までに発売された、全195タイトルのN64ソフトのうち(DDを除く)、出荷本数の多い順に1位から10位までを紹介!

1 マリオカート64

累計出荷本数:219万本
1996年12月14日発売
4800円(実勢価格3980円)

N64が登場した年の、クリスマス前に発売された。N64初の4人プレイ対応ソフトでもあり、発売直後から大人気に。SFC版『スーパーマリオカート』と同様、そのハードで最も売れたソフトとなった。



←N64の定番ソフトとして今なお売れ続けている

2 スーパーマリオ64

累計出荷本数:189万本
1996年6月23日発売
6800円(実勢価格3980円)

N64本体と同時発売の、3Dアクションゲーム。あまりのデキの良さに、他のソフトが霞んで見えてしまうという、思わぬ副作用もあった。1997年7月18日に、振動パック対応版が発売されている。

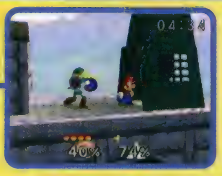


←初めてこのソフトに触れた時の感激は忘れない

3 ニンテンドウ オールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ

累計出荷本数:187万本
1999年1月21日発売
5800円(実勢価格4480円)

任天堂の人気キャラクターが勢揃いした、4人対戦が可能な格闘アクション。バトルの奥深さはもちろん、初めて遊ぶ人でもスンナリと対戦プレイが楽しめるような、敷居の低さも大ヒットの理由だろう。



←対戦が盛り上がるソフトでいつ遊んでも面白い

4 ゼルダの伝説 時のオカリナ

累計出荷本数:145万本
1998年11月21日発売
6800円(実勢価格1980円)

タイトルが発表されて以来、延期に継ぐ延期で、当初アナウンスされていた発売予定時期から大幅に遅れて発売された。しかし、その遅れを補って余りあるほどの素晴らしい内容で、歴史的名作に数えられている。



←世界中の人々が待ちこがれ、堪能したソフトだ

5 ポケモンスタジアム

累計出荷本数:137万本
1998年8月1日発売
6800円(実勢価格????円)

登場するポケモンの種類は、「より対戦を楽しむために厳選された40匹」と少ない。「64GBパック」が1個同梱されていた。『ポケモン』シリーズをスーパーゲームボーイのようにTVで遊べる機能もあった。



←『金銀』が発売されているので、流石に入手難

6 ポケモンスタジアム金銀

累計出荷本数:112万本
2000年12月14日発売
6800円(実勢価格780円)

前作の『ポケモンスタジアム2』で使えた151匹に、『ポケモン金銀』で新登場したポケモンを加え、全251匹が使えるようになった、『ポケモンスタジアム』の完全版。4人で遊べるミニゲームも収録されている。



←ボリューム満点のソフトだが暴落してしまった

7 ドンキーコング64

累計出荷本数:110万本
1999年12月10日発売
7800円(実勢価格3980円)

レア社開発の人気シリーズ。ソフトに同梱されたメモリー拡張パックの効果で、緻密なグラフィックが実現している。懐かしの『ドンキーコング』が完全収録されているので、任天堂ファンならぜひ持っておくべき1本だ。



←独自にソフト単品で販売している店も多い

8 マリオパーティ2

累計出荷本数:109万本
1999年12月17日発売
5800円(実勢価格1980円)

年末の定番ソフトとなったボードゲームで、64+αのミニゲームが収録されている。シリーズ3作のうち、64DDの登場などでN64が盛り上がった時期に発売されたこの『2』が、最も出荷数が多かった。



←このシリーズでは『1』が入手難になっている

8 マリオテニス64

累計出荷本数:109万本
2000年7月21日発売
6800円(実勢価格3980円)

敷居は低いのに奥が深い、いかにも任天堂らしいテニスゲーム(開発はキャメロット)。ワルイージ初登場ソフトでもある。発売以来コンスタントに売れ続けて100万本の大台を超え、『マリオパーティ2』と共に8位に。



←任天堂キャラクターがテニスコートで大暴れ!

10 星のカービィ64

累計出荷本数:104万本
2000年3月24日発売
6800円(実勢価格2980円)

意外にもN64では唯一の「カービィ」タイトル。従来のシリーズ作と同様に難易度が低めで遊びやすく、特に低年齢層での人気が高かった。アニメの放送開始などによって、これから人気が再燃するかも。



←奥行きが感じられる、3D風の画面が印象的

限定N64本体ギャラリー

ブラック・クリアブルー・クリアレッド・ピカチュウの他に、限定モデルとして発売された全5種類のN64本体を紹介しよう!

ゴールド



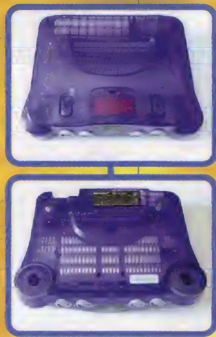
1998年11月にトイザらスで発売された、元祖限定N64本体。もちろんコントローラもゴールド

クリアオレンジ&クリアブラック



ダイエーホークスが、パリーグで優勝した1999年9月末頃に、ダイエー限定で発売されたモデル

ミッドナイトブルー



トイザらス限定第2弾で1999年11月発売。もともと海外で通常版として販売されていた色だ

クリアグレー



1999年12月発売のジャスコ30周年記念モデル。クリアグレーとミルキーホワイトのツートン

クリアブラック



64DDの購入時にN64本体とのセットを申し込むと、クリアブラックが送られてきた

全部で5種類の限定N64本体が発売されているけど、現在はいずれも入手難。しかし、価値もあがっていないので、オークションなどの個人取引ならば比較的安価（5000円程度?）に入手できるだろう。

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

Question ニンテンドウ64

もうN64ソフトは再生産しないんですか?

神奈川県・全日本VB保存協会さん

A 注文があれば再生産できます

N64ソフトに限らず、ゲームソフトを生産する時には、採算などの問題で、一度にある程度まとまった数を作る必要がありまして、それを超える注文をいただいてから生産するわけなんです。小売店さんなどから注文が集まれば、再生産できる態勢にはありますよ。（広報）

任天堂のN64ソフトでは、『スターフォックス64』と『ゴールデンアイ007』の2タイトルが現在入手困難になっている。どちらもN64を代表するような名作ソフトだけど、特に『スターフォックス64』は、『スマブラDX』の発売によって人気が高まりそうなので、ぜひとも再生産してほしいところだ。



『どうぶつの森』も品薄だけど、全く売ってないわけではない

新作ソフトダイジェスト 出張版

ボンバーマン64

【NINTENDO 64】		価格	5800円
発売元	ハドソン	ジャンル	アクション
発売日	12月20日	プレイ人数	1～4人用

N64ソフトの最後を飾る!? 超豪華版ソフト!

おなじみのバトルゲームをはじめとして、『パニックボンバー』や『さめがめ』も楽しめ、さらにミニゲームもタップリ収録された超豪華版!



対戦が熱いバトルゲーム



連射速度を競うゲームも!

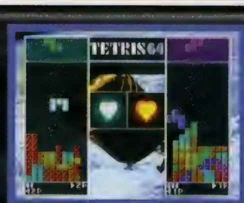
ロクヨン秘宝館（ひほうかん）



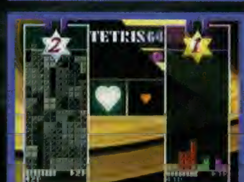
バイオセンサー

1998年11月13日発売
1800円（発売元：セタ）

バイオセンサーは、コントローラにセットして使う、セタから発売されたN64用の周辺機器。センサークリップを耳たぶに装着すると心拍数が測定され、その心拍数がゲームに影響を与えるという仕組みになっている。唯一のバイオセンサ一対応ソフトである『テトリス64』で使えば、ドキドキして心拍数が増えると、奇妙な形のブロックが多く落ちてくるようになるのだ。でも、『テトリス64』自体がマイナーなソフトで、しかもバイオセンサーを装着しても大して面白さが変わらないためほとんど売れず、半年くらい前まで10円で売られているところをよく見かけたものだ。



変なブロックが落ちてくると困ってしまう



バイオセンサーを使うモードは2人対戦が可能

GBA GATHERING BUG ACADEMY

新型携帯ゲーム機登場！『ポケモンミニ』を大紹介!!の巻



いよいよ年末が近づいてきました！

先月紹介した「ニドミン」に、何故か多くの反響が…。写真を送る人は、正面から撮ったのを送ってね。左はとりあえず間に合った、夢野イルカさんと川村くろさんのニドミン姿。



発売日：12月14日
価格：4800円（税別）
画面：白黒2値
電源：単4電池1本使用
（アルカリ乾電池の連続使用で約60時間動作）
※時計機能のみ使用の場合は約1年以上動作
通信機能：赤外線通信で最大約1m離れた相手と通信可能
その他の機能：時計、振動、ショックセンサーを内蔵

某月某日、かややんさんが中植に小さなゲーム機を持ってきてくれました。「コレ、ちょっと面白そうでしょ。」どれどれとのぞき込んで、しばらく遊んでみる…。「こっ…、コレはっ…!!」それは新感触の携帯ゲーム機。大きさ的には『ポケピカ』をほんのちょっと大きくしたぐらいなのに、そこに凝縮されているモノは想像を凌駕していました。「これはぜひ、ニンドリ読者にこの感動を伝えなければ〜っ!!」



究極の携帯ゲーム機かも…!!

GBアドバンスは凄いけど、携帯ゲーム機としていくつか問題点が。まず、片手で操作できない（GBカラーは片手で全ボタンを押せたけどね〜）。画面が暗くて電車等では見にくい等々（最近アドバンスが家庭用ゲーム機になってる人いませんか？）。でも『ポケモンミニ』は、まさに携帯する為にある様なゲーム機なのです。

振動がスゴイ！



←小さなボディーでパワフルに振動してくれます。振動機能のオン・オフもできます

赤外線通信がスゴイ!!



←障害物の無い室内なら、これぐらい離れても通信できます

コンパクトの極み!!!



←本体が小さいということは、もちろんカートリッジも小さ〜いのです。左はイメージ図です

ポケモンパーティミニ

（本体に同梱）

ポケモンミニ本体を買うと同梱されているソフト。いわゆるミニゲーム集です。このソフトの時計にはストップウォッチ機能がついていて、ゲーム以外にも面白い使い方ができそう。



↑おすすめの遊び方は、やっぱり赤外線通信を使った対戦



↑おなじみのポケモン達が、たくさん登場します。これはキレイハナですな



↑多人数赤外線通信機能が『ポケモンミニ』の特長のひとつなのです



↑セレビィクロックにはアラーム機能も搭載されていて、とても便利です

ポケモンピンボールミニ

12月14日発売・1200円（税別）

ピンボールが遊べるこのソフトは、振動機能がフルに楽しめます。でも、特筆すべきは本体右上に付いてるCボタンひとつで遊べる点。この遊び方は新鮮で、斬新で、素晴らしい!!



←まるでストップウォッチで時間を計っているようなプレイスタイルです



↑モンスターボールの動きにあわせて、振動がブルブルきます



↑下のディグダで、ボールをはじきます。思った以上に熱中してしまう



↑いろいろな設定項目を、オプション画面で調節できます

【編集部より】ポケモンミニにハマっている中植せんせ。でもこのハード電源を入れた時の起動音が大きくて、すぐ誰が遊んでいるのかがわかってしまうのだ。あっ今日もせんせが遊んでいるなってのがバレバレなのです。

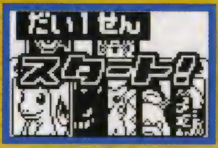
ポケモン アニメカード大作戦

12月14日発売・1200円（税別）

ポケモン版のトランプゲームが楽しめるソフト。ゲーム中いつ電源を切っても、またスイッチを入れればゲームの続きを再開できる便利な機能を搭載してます。じっくり考えたいときに便利です。



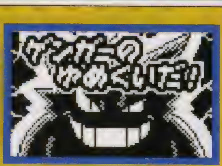
←ちょっとした空き時間にゲームの続きができます



↑ポケモン達が描かれたカードを使って、いろいろなゲームが遊べます



↑マッチ&ゲットというゲームで、チコリータの進化系カードをそろえたよ



↑ゲーム中に、キャラクターのアニメーションが入るカードもあります

ポケモン パズルコレクション

12月14日発売・1200円（税別）

携帯ゲーム機といえばパズルゲームでしょう。簡単な問題から難問まで、いろんなタイプのパズルがたっぷり用意されています。じっくり頭を回転させて、難問に挑戦してみて下さい。



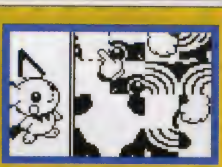
←じっくり腰をすえて問題に取り組まないと解けないかもしれませんよ



↑うまくブロックを操作して、ポケモンを出口の穴まで誘導しましょう



↑ポケモンのシルエットにいろんな形のブロックをはめ込んでいくパズル



↑こちらはパネルを並び替えて、動くポケモンの絵を完成させるパズルです

ゴショッカーも動き出したようだぞ!



↑ゴショッカーの首領が、どこからか手に入れた『ポケモンミニ』を手下達に渡して、こう指示した。「この携帯ゲーム機には、想像以上の可能性が秘められているかもしれん。ゴショッカー標準装備に採用する価値があるか、総力を挙げて調査するのだ。」ゴショッカー首領も目をつけたようだ

もちろん闇の組織ゴショッカーも黙っちゃいない。凄い携帯ゲーム機が登場したと聞いて、さっそく調査に乗り出したようだ。何をどう調査するのかは謎だが、これを期に携帯ゲーム機というモノを根本から研究してみるのも悪くないかも。さて、先月紹介して多数の反響を呼んだ『ニドミン』。とくにニドミン変身希望で写真を送ってくれた人が結構いてビックリしたぞ。実はアレは、君達の家にあるかもしれない機材で開発されているのだ。もしかしたら君も、ニドミンのムービーぐらいは作れるかもしれないぞ。





今月もニドミンの新着画面を紹介……って、先月と全然違うゲームになってるぞ!? 流行のゲームを直ぐさま取り入れるのは、いかにもゴショッカーらしいけど、最終的にはどんなゲームになるのだろうか…（汗）。謎だ…。



【対応ハード未定】

タイトル	ニドミン
発売元	ゴショッカー
発売日	2035年5月25日予定
価格	1900円
ジャンル	ニンドリ編集アクション
プレイ人数	1人用



最近、通勤中に遊べる携帯ゲーム機に飢えていた中植のツボにバッチリはまった『ポケモンミニ』。地下鉄通勤の中植にとって、GBアドバンスの液晶は暗すぎます。もう少し見やすい液晶のGBアドバンスが発売されればいいのですが、それでもその為にもう1台買うのも…（既に2台所有している中植）。まぁ、そんな事情を抜きにしても、素晴らしいゲーム機です。これからどんなソフトが出るのか楽しみですね。個人的には『ちっちゃいエイリアン』みたいな、赤外線を利用したソフトが出て欲しいです。それでは以上で今回の報告を終了します。

中植茂久

【宛先はコチラ】

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム
「G.B.A.」係

このピクミン鉢植えはとってもグッドな商品。メーカーさん発売してみませんか? そんな中植せんせにグッズのアイディア案も出してもらいたい人は上の宛先まで。

ニンテンドーゲームキューブ ソフト&ハードカタログ

発売中&発売予定のゲームキューブのソフトとハードカタログです。欲しいハードやソフトがあったら、ここでチェックしてね。来年はもっとタイトルが増えるといいね。

ニンテンドーゲームキューブ(バイオレット)

発売中／25000円／コントローラ1個・ACアダプタ同梱



任天堂が21世紀の標準ゲームマシンとして発売したゲームキューブ。コンパクトなサイズでお部屋のどこに置いてもかっこいいでしょ。

基本スペック

MPU:IBM Power PC"Gekko"
動作周波数:485MHz
CPU性能:1125DMips(Dhrystone2.1)
実力表示性能:600～1200万ポリゴン/秒
サウンド同時発音数:ADPCM:64ch
サンプリング周波数:48KHz
メインメモリ"Splash":24MB
持続レイテンシ性能 約10ns(1T-SRAM)
メディア:松下電器産業 光ディスク テクノロジー
直径8cmディスク容量 約1.5GB
本体寸法:
150mm(W)×110mm(H)×161mm(D)

コントローラ(バイオレット)

発売中／2500円



対戦ゲームには欠かせないコントローラも発売中です。『スマブラDX』用に、購入しておくといいかも。

コントローラ(バイオレット&クリア)

11月21日より発売中／2500円



裏がクリアタイプになっている新色のコントローラ。ちょっとおしゃれな感じがしていいでしょ。

コントローラ(ブラック)

11月21日より発売中／2500円



ブラックのコントローラもいい感じ。4人で遊ぶなら、色で判別がつくから色違いを買うといいかもね。

コントローラ(オレンジ)

11月21日より発売中／2500円



オレンジのコントローラです。本体がブラックならコントローラがオレンジでもマッチングするかも。

ゲームキューブ(ブラック)

11月21日より発売中／25000円



ゲーム機を黒でそろえているって人には、このブラックのキューブを。小さいけど、存在感抜群でしょ。

ゲームキューブ(オレンジ)

11月21日より発売中／25000円



目にも鮮やかなオレンジ。お部屋がカラフルな感じがするよね。こたつの上に置けばみかん代わり？

松下製ゲームキューブ融合機「Q」

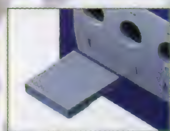
12月14日発売/39800円



12/14から一般のお店でも発売されます。DVDプレイヤーとしても楽しめるので、一石二鳥のハードだ

メモリーカード59

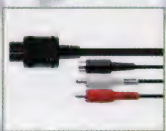
発売中／1400円



キューブのゲームをセーブするにはこのメモリーカード59が絶対必要です。59ブロック分セーブできる。

S端子ケーブル

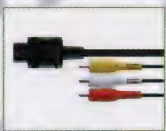
発売中／2500円



お家のTVにS端子があるなら、このケーブルがおすすめ(N64やSFCで使っていたものがそのまま使えます)。

ステレオAVケーブル

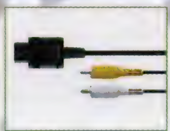
発売中／1500円



S端子のないTVを使っているなら、このケーブルを(N64やSFCで使っていたものがそのまま使えます)。

モノラルビデオケーブル

発売中／1200円



お家のTVが、S端子もステレオでもないや!! という人は、こちらのケーブルで接続してください。

コンポーネントビデオケーブル

発売中／3500円



TVに対応端子があるなら、これでキレイな画面を(音声用に別途「S端子ケーブル」などが必要です)。

D端子ビデオケーブル

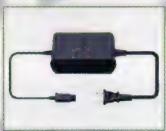
発売中／3500円



D端子のあるTVならこれで画像がよりきれいに(音声用に別途、「S端子ケーブル」などが必要です)。

ACアダプタ

発売中／3000円



電源用のアダプタです。本体に付属されているので、よっぽどのことがない限り買う必要はないかもね。

GBAケーブル

12月14日発売／1400円



GBAとゲームキューブを接続できるケーブルです。『どうぶつの森+』などの対応ソフトで使うことになるぞ。

SDメモリカードアダプタ

発売日未定／価格未定



8MB～128MBまでの大容量のSDメモリーカードをさせるアダプタです。セーブ以外にも使い道がありそう。

モデムアダプタ

発売日未定／価格未定



ゲームキューブと電話線をつないでネットワークする時に必要なアダプタです。仕様などもまだ未定です。

ブロードバンドアダプタ

発売日未定／価格未定



ゲームキューブと高速回線をつないでネットワークする時に必要なアダプタです。仕様などもまだ未定だ。

ワイヤレスレシーバ&ワイヤレスコントローラ・ウェーブバード

発売日未定／価格未定



コードのないワイヤレスコントローラで、有効範囲は10mくらいとのこと。発売時期や価格はまだ未定だ。

どの色の本体が好み？

「Q」も含めて4色のキューブがそろいました。お部屋のインテリアに合わせて好きな色を選べるようになったね。読者の反応では、意外とオレンジが欲しいという声も多かったのですが、あなたは？

ソフトカタログの見方



1 タイトル
2 メーカー／発売日／価格
3 メモリーカード59
ゲームをセーブするのに必要なブロック数を明記
4 ジャンル

ジャンルの色分けと見方

ACT＝アクション
RAC＝レース
SPT＝スポーツ
TAB＝テーブル
ADV＝アドベンチャー
RPG＝ロールプレイング
SLG＝シミュレーション
ETC＝その他
SHT＝シューティング
PUZ＝パズル

スーパーモンキーボール 発売中!

セガ／9月14日より発売中／5800円
メモリーカード59(3ブロック)／アクション

ボールの中に入ったおサルをスティックだけでコロコロ転がし、バナナを集めるゲーム。ハラハラドキドキ感も◎。

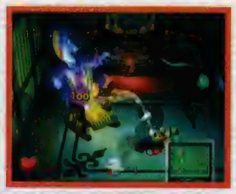


4人で遊べるミニゲームも満載。とってもお得なソフトなのだ

ルイージマンション 発売中!

任天堂／9月14日より発売中／6800円
メモリーカード59(3ブロック)／アクション

ルイージ初主演作のアクションゲーム。オバケ屋敷を探索して兄のマリオを探し出そう。光と闇の演出が見事な作品。



特製掃除機オバキュームでゴーストたちを吸い込むことができるぞ

ウェーブレース ブルーストーム 発売中!

任天堂／9月14日より発売中／6800円
メモリーカード59(12ブロック)／レース

水の表現がとってもイカス、水上レースゲーム。刻々と変わる水の表情と個性的なキャラで白熱のバトルが楽しめる。



スタントの要素もふんだんに入った、レースゲーム。4人対戦もアリ

ピクミン 発売中!

任天堂／10月26日より発売中／6800円
メモリーカード59(19ブロック)／AIアクション

もうすっかりハマっている人も多いことでしょう。一日中、「あのパーツはこう運ぼう」なんて考えちゃうよね。



後半のポイントは、3色のピクミンをバランスよく連れて歩くこと

FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP 発売中!

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月15日
6800円／メモリーカード59(29ブロック)／スポーツ

FIFAワールドカップを予選から楽しめるサッカーゲーム。世界の数百のクラブと1000人近くの選手が実名で登場。



パルマACの中田英寿がオープニングムービーに実写で登場するぞ

大乱闘スマッシュブラザーズDX 発売中!

任天堂／11月21日より発売中／6800円
メモリーカード59(11ブロック)／対戦アクション

とにかく、これが遊びたくて、キューブを購入した人も多いはず。その期待を裏切らない出来になっています。



今回はビックリするような数の隠しキャラがいるそうですよ

SSX TRICKY

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／12月27日
5800円／メモリーカード59(29)／アクション

目もくらむような高さから一気に滑り降りるスノボアクションゲーム。スピードとトリックを競うことができるぞ。



軽快でノリノリの音楽とDJをバックに滑っていこう

コロコロカービィ2（仮）

任天堂／2002年5月予定／価格未定／メモリーカードF59(未定)／GBAケーブル対応／アクション

キューブとGBAを繋げて遊ぶソフトだ。GBAに接続する動きセンサーカートリッジを傾けてカービィを操作するぞ。



キューブ画面から落ちるとカービィはGBAの画面に現れるのだ

スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット

任天堂／2002年2月予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

あのフォックスが地上戦を繰り広げるアクションゲーム。棒術を使ったフォックスのアクションがとっても爽快だ。



もちろんアーウィンを駆使しての宇宙戦もあるみたいだぞ

ゼルダの伝説GC（仮）

任天堂／2002年未予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクションRPG

賛否両論のあった新しいリンクのグラフィック。僕たちは、いつも新しいことに挑戦する宮本茂さんを信じよう!!



新しい挑戦こそが、「ゼルダの伝説」の醍醐味だものね

ソウルキャリバー2

ナムコ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／格闘アクション

ナムコの人気格闘シリーズがゲームキューブに登場。美麗なグラフィックと迫力のバトルが楽しめそうだね。



新キャラも参戦予定。クオリティの高いグラフィックに期待だ

ソニックアドベンチャー2バトル

セガ／12月20日／6900円メモリーカード59(未定)／GBAケーブル対応／アクション

セガの看板キャラクターがついに任天堂ハードに登場。GBA版とのリンクもできるので、そろえて購入しては。

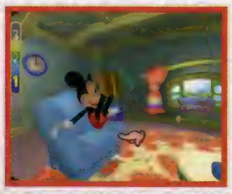


同じ日にアドバンス版も発売予定。2つをリンクして遊ぼう

ディズニーズミッキー（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

ミッキーマウスもゲームキューブで活躍予定。ミッキーの世界観をうまく再現しているグラフィックがいい感じだよね。



一体どんなゲームになるんだろう? 他のキャラクターも出る?

動物番長

任天堂／2002年3月予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

N64からキューブへと、番長の活躍の場が変わりました。ドーブツ界の頂点を目指して弱肉強食の世界を生き抜こう。



他のドーブツを喰って喰って喰いまくる狩りのゲームなのだ

バットマン(仮)

ケムコ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

今年のE3で発表されたアメリカンコミックのヒーロー、バットマンのゲーム。詳しい内容などはまだ不明なのだ。



一体どんなゲームになるのか、続報を待つことにしましょう

BLOODY ROAR extream

ハドソン／2002年予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

ハドソンの人気格闘シリーズがゲームキューブに登場。獣人化するシステムはさらにパワーアップされているぞ。



今回は何体のキャラクターが登場するのか、気になるところだね

ボンバーマンジェネレーション

ハドソン／2002年春予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

おなじみボンバーマンもゲームキューブに登場。ちょっぴりスマートになったボンバーマンに早く会いたいね。



手足が長くなって、より色々なアクションができるようになったぞ

マリオサンシャイン(仮)

任天堂／2002年夏予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

マリオの背中の機械の大胆予想!! 町中の落書きを消すスプレーが出るのではないでしょうか!! 以上予想でした。



今回は2Pキャラはルイージではなく、ワリオを希望しまっす

RAVE ~THE GROOVE ADVENTURE~(仮)

コナミ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アクション

少年マガジンで人気連載中の『RAVE』がアクションゲームとしてキューブに。発売は来春を予定しているぞ。

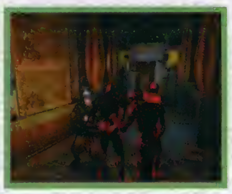


アニメも絶好調放映中。キューブ版ではアニメの声優さんで希望

エターナルダークネス ~招かれた13人~

任天堂／2002年1月予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

今までの任天堂ゲームにはなかったサイコホラーアドベンチャーゲーム。数千年の時を超えた戦いが始まるぞ。



時代に合わせた武器で敵と戦っていくようなのだ

バイオハザード

カプコン／2002年3月22日予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

キューブでの独占供給が決まった『バイオハザード』。その第1弾は驚異のグラフィックでリメイクされる第1作。



とにかくすごい画面。恐怖映画を上回る怖さを体験できるかもね

バイオハザード0(仮)

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

N64で開発されていた『バイオ0』もキューブに変更に。まだ誰も知らない0の恐怖はキューブで味わえるぞ。

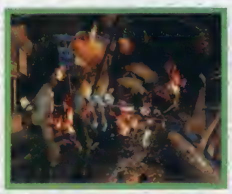


舞台は「1」の少し前に遡る（画面はN64版で開発されていたものです）

バイオハザード2

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

クレアとレオンの2人のキャラでザッピングプレイができた『2』。Gウイルスがキューブの画面で出るかと思うと…。



ラクーンシティを襲う未曾有の恐怖（画面はPS版のものです）

バイオハザード3 ~LAST ESCAPE~

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

『1』の主人公ジルのその後の物語。惨事の始まったラクーンシティでジルを追う謎の追跡者との戦いが始まる。



これまたキューブの画面で追跡者は怖そ～（画面はDC版のものです）

バイオハザード4(仮)

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

そして期待のバイオ最新作はキューブだけでお目見えです。今度の主人公は? そして舞台はどこになるのか?

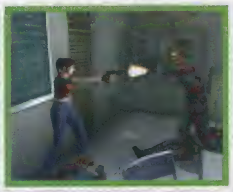


バイオフリークなら、今一番気になるタイトルだよね

バイオハザード コードベロニカ 完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／アドベンチャー

『1』のクリスとその妹『2』のクレアが謎の組織アンブレラを追う。舞台はヨーロッパ、そして南極へ。



シリーズ最大のボリュームで登場する完全版（画面はPS2版）

ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー

ケムコ／12月7日／6800円
メモリーカード59(1)／アドベンチャー

今年、大阪に開園し大人気のテーマパーク、ユニバーサル・スタジオ・ジャパンを舞台にしたゲームだ。



様々なアトラクションをゲームで楽しめるんだって

どうぶつの森+(メモリーカード59同梱)

任天堂／12月14日／6800円／メモリーカード59(59ブロック)／GBAケーブル対応／ETC

N64で人気を博した『どうぶつの森』が、様々な要素を追加してキューブに。GBAと接続する遊び方もあるんだ。



お引っ越し用に、付属のメモリーカードとは別にもう1枚必要だぞ

新・巨人のドシン1(仮)

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／ETC

64DDでカルト的な人気を誇る「ドシン」が装いも新たにキューブで登場。とにかくこの雰囲気は体験してほしいな。



今度は巨人はどんなことができるのか、楽しみだよね

峠バトル(仮)

NEW

元気／2002年末予定／価格未定
メモリーカード59(未定)／レース

元気の初参入タイトルとなるレースゲーム。他ハードで人気のレースゲームを作っているメーカーだけに期待大。



どんな車やコースが登場するか、今から楽しみだよね

ドンキーコングレーシング(仮)

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／レース

ごぞんじ、ドンキーコングもゲームキューブに参戦です。動物に乗ったワイワイ楽しいレースゲームになりそう。



どんな乗り物（動物？）が登場するかも楽しみだよね

リッジレーサーシリーズ(仮)

ナムコ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／レース

人気のレースゲームシリーズがキューブでも発売されることが決まったぞ。爽快なドリフトを早く楽しみたいね。



レースゲームが少ないキューブだけに期待されるね

エターナルアルカディア NEW

セガ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／RPG

ドリームキャストで人気を博した、飛空挺RPGがゲームキューブに登場。どんな冒険が待ち受けているのかな？



大空を飛ぶ快感と冒険が合体したRPGになっているんだ

ゴールド☆マウンテン

フロム・ソフトウェア／2002年春／価格未定
メモリーカード59(未定)／育成RPG

自由気ままに行動するお共のペットを連れて旅するRPG。ほのぼのとした世界観と雰囲気が楽しめそうだよ。



不思議なペットたちが、たくさん登場しそうだね

ファンタシースターオンライン(仮)

セガ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／オンラインRPG

ネットワークに繋げて見知らぬ誰かと一緒に冒険できるオンラインRPG。オフラインでも4人同時対戦もできるぞ。



スペースワールドでもオンライン対戦が可能になっていたのだ

RUNE(仮)

フロム・ソフトウェア／今冬予定／6800円
メモリーカード59(未定)／カードアクションRPG

瞬時にカードを選択してクリーチャー達と戦っていくカードアクションRPG。フロム・ソフトウェア初参入作品。



緊張感の中でのスピード感はとってもおもしろいのだ

STARWARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／今冬予定
6800円／メモリーカード59(未定)／SHT

キューブのグラフィックの美しさを見せつけるようなこのソフト。映画の名シーンをゲームで堪能できるぞ。



あの名シーンを君の手でプレイすることができるのだ

メトロイドプライム(仮)

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／SHT

全世界待望の1本。画面を見る限りでは一人称視点になっているのだが、一体どーなってしまうんだろうか？



FCやGBの名作「メトロイド」が10年ぶりに登場するぞ

1080°GC(仮)

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59(未定)／スポーツ

N64版でも好評だったスノボアクションゲーム。雪の表現や光の表現が今回もすごいことになっていそうだぞ。



「ウェーブレース」でも登場したキャラが今回も出るかな

実況ワールドサッカー2002(仮) NEW

コナミ／2002年発売予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／スポーツ

コナミのサッカーゲームもゲームキューブに登場決定!! 操作感はバツグンなだけに、早くプレイしてみたいよね。



操作性に定評のあるコナミのサッカー。来月号で紹介できるぞ

ハイパースポーツ2002 WINTER NEW

コナミ／2002年1月31日／6800円
メモリーカード59（3ブロック）／スポーツ

コナミのキューブ第1弾は、どうやらこのソフトになりそうです。冬の人気競技ばかりを集めて、熱く楽しめそう。



モーグルなど、冬の定番スポーツ競技が楽しめるのだ

バーチャストライカー3 ver.2002

セガ／2002年1月24日／6800円
メモリーカード59（未定）／スポーツ

セガの人気サッカーシリーズ最新版もゲームキューブに。リアルな選手の動きで本格的なプレイが楽しめるぞ。



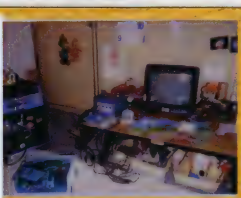
世界の強豪たちと戦うことができるサッカーゲームだ

ゲームキューブのある部屋

みんなはゲームキューブをどういう風に置いてる？ 自慢のキューブがある部屋を写真に撮って送ってほしいな。宛先はコチラまで。

〒102-0074 東京都千代田区
九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部
「ゲームキューブのある部屋」係

フサさんの場合



奈良県のフサさんから写真をいただきました。キューブの後ろに64DDが!! 楽しそうなお部屋でいいですね。

みんなのキューブが置いてある場所の写真待っています。よろしくね

ゲームキューブ経済学

『大乱闘スマッシュブラザーズDX』は、おそらく、一番なが～い間楽しめるソフトになること間違いなし。ちなみに編集部では、もうすでに50時間以上遊んでいます。ってことは1時間のプレイ価格は136円。この調子で遊べば1時間単価が10円を切るのはあっという間かも。

●スマブラDX時間単価を競おう!!
6800÷50=136

このソフトでは「データ集」のカウントでどれくらいプレイしたかの時間がわかります。ひとつきで遊んだ分/値段で計算してみよう。上は編集部14日間の計算だ。

●さらにキャラ単価を競おう
6800÷(50÷12)=1634.6…

50時間中、もっとも使用したキャラはリンクでした（12時間）。つまりリンク1人のプレイ単価は約1600円ってとこ。君の使用頻度の高いキャラは誰になるかな？

◆キューブに関するコネタを大募集◆ キューブで見つけた、あんなことや、キューブのいい収納方法など、思いついたら上の宛先までハガキや封書で応募してくださいね。

任天堂ハードソフト発売スケジュール

11月11日現在　NEW……新しく発表されたタイトル　●……タイトルや発売日、価格などに変更があった項目　♥……発売日がめでたく確定したソフト

※ゲームタイトルの前に入っている通し番号は、読者アンケート用の通し番号です。右ページ「アンケート番長」Q4にお答えになるときに、この番号をご利用下さい。また11月21日に発売済みとなるソフトは対象に含まれません。

NINTENDO GAMECUBE

発売時期		NO.	NINTENDO GAMECUBEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
11月			大乱闘スマッシュブラザーズDX	ACT	任天堂	♥ 11月21日	6800円
12月		1	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ADV	ケムコ	♥ 12月7日	6800円
		2	どうぶつの森+	ETC	任天堂	♥ 12月14日	6800円
		3	ソニックアドベンチャー2 バトル	ACT	セガ	♥ 12月20日	6800円
		4	SSX TRICKY	ACT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	♥ 12月27日	● 5800円
冬		5	STARWARS ROGUE LEADER:ROGUE SQUADRON II	SHT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2001年冬	6800円
		6	RUNE(仮)	RPG	フロム・ソフトウェア	冬	6800円
2002年1月		7	エターナルダークネス 招かれた13人	ADV	任天堂	2002年1月	6800円
		8	バーチャストライカー3 ver.2002	SPT	セガ	♥ 2002年1月24日	● 6800円
	NEW	9	ハイパースポーツ2002 WINTER	SPT	コナミ	♥ 2002年1月31日	6800円
2002年2月		10	スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット	ACT	任天堂	2002年2月	未定
2002年3月		11	バイオハザード	ADV	カプコン	♥ 2002年3月22日予定	未定
		12	動物番長	ACT	任天堂	2002年3月	未定
2002年5月		13	コロコロカービィ2(仮)	ACT	任天堂	2002年5月	未定
2002年春		14	ボンバーマンジェネレーション	ACT	ハドソン	2002年春	未定
		15	ゴールド☆マウンテン	RPG	フロム・ソフトウェア	2002年春予定	未定
2002年夏		16	マリオサンシャイン(仮)	ACT	任天堂	2002年夏	未定
2002年末		17	ゼルダの伝説GC(仮)	ACT	任天堂	2002年末	未定
		18	鉄バトル(仮)	RAC	元気	2002年末	未定
2002年		19	BLOODY ROAR extream	ACT	ハドソン	2002年	未定
未定		20	バットマン(仮)	ACT	ケムコ	未定	未定
		21	ディズニーズミッキー(仮)	ACT	任天堂	未定	未定
		22	ソウルキャリバー2	ACT	ナムコ	未定	未定
		23	RAVE ～THE GROOVE ADVENTURE～(仮)	ACT	コナミ	未定	未定
		24	バイオハザード 0(仮)	ADV	カプコン	未定	未定
		25	バイオハザード 2	ADV	カプコン	未定	未定
		26	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	ADV	カプコン	未定	未定
		27	バイオハザード CODE:Veronica 完全版	ADV	カプコン	未定	未定
		28	バイオハザード 4(仮)	ADV	カプコン	未定	未定
		29	新・巨人のドシン1(仮)	ETC	任天堂	未定	未定
		30	ドンキーコングレーシング(仮)	RAC	任天堂	未定	未定
		31	リッジレーサーシリーズ(仮)	RAC	ナムコ	未定	未定
		32	ファンタシースターオンライン(仮)	RPG	セガ	未定	未定
	NEW	33	エターナルアルカディア	RPG	セガ	未定	未定
		34	メトロイドプライム(仮)	SHT	任天堂	未定	未定
		35	1080° GC(仮)	SPT	任天堂	未定	未定
	NEW	36	実況ワールドサッカー2002	SPT	コナミ	未定	未定

NINTENDO64

発売時期	NO.	NINTENDO64タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
12月	37	ボンバーマン64	ACT	ハドソン	♥ 12月20日	5800円

GAMEBOY ADVANCE

発売時期		NO.	GAMEBOY ADVANCEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
11月		38	アドベンチャーオブ東京ディズニーシー(仮)	ACT	コナミ	♥ 11月22日	5800円
		39	ぐるロジチャンプ	PUZ	コンパイル	♥ 11月29日	4980円
		40	億万長者ゲーム ～のっとり大作戦!～	TAB	タカラ	♥ 11月30日	4800円
		41	機械化軍隊	SLG	ケムコ	♥ 11月30日	5800円
		42	ZOIDS SAGA	RPG	トミー	♥ 11月30日	5400円
		43	激闘! カーバトラーGO!!	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア	♥ 11月30日	4800円
		44	三国志	SLG	コーエー	♥ 11月30日	6800円
12月	●	45	筋肉番付～決めろ! 奇跡の完全制覇～	ACT	コナミ	♥ 12月6日	5800円
		46	爆転シュート ベイブレード 激闘! 最強ブレーダー	ACT	ブロッコリー	♥ 12月6日	5300円
		47	ナムコミュージアム	ACT	ナムコ	♥ 12月7日	3800円
		48	マジカルバケーション	RPG	任天堂	♥ 12月7日	4800円
		49	ダイヤドロイドワールド ～イービル帝国の野望～	RPG	エポック社	♥ 12月7日	5300円
		50	学校をつくろう!! アドバンス	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア	♥ 12月7日	4980円
		51	モンスターファーム アドバンス	SLG	テクモ	♥ 12月7日	5800円
		52	アドバンスラリー	RAC	MTO	♥ 12月7日	● 4980円
		53	ワールドアドバンスサッカー	SPT	ハンズオン・エンタテインメント	♥ 12月7日	5200円
		54	大戦略 FOR ゲームボーイアドバンス	SLG	メディアカイト	♥ 12月7日予定	● 4980円
		55	コラムスクラウン	PUZ	セガ	♥ 12月13日	● 4800円
		56	実況ワールドサッカーポケット	SPT	コナミ	♥ 12月13日	● 5800円
		57	スーパーマリオアドバンス2	ACT	任天堂	♥ 12月14日	4800円
		58	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2	RPG	カプコン	♥ 12月14日	● 4800円
		59	機動天使エンジェリックレイヤー みさきと夢の天使達	RPG	エポック社	♥ 12月14日	5500円
		60	サンサーラナーガ 1×2	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア	♥ 12月14日	4980円
		61	Sk8 Tony Hawk's PROSKATER2	SPT	サクセス	♥ 12月14日	5800円
		62	烈火の炎 THE GAME	ACT	コナミ	♥ 12月20日	● 5800円
		63	ソニック アドバンス	ACT	セガ	♥ 12月20日	5800円
		64	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 アドバンス ～不思議のダンジョン～	RPG	エニックス	♥ 12月20日	5980円
		65	ESPN Winter X Games Snowboarding2002	SPT	コナミ	♥ 12月20日	● 5800円
		66	エキサイティングバス(仮)	SPT	コナミ	♥ 12月20日	5800円
	NEW	67	遊戯王デュエルモンスターズ6 エキスパート2(仮)	TAB	コナミ	♥ 12月20日	5800円
		68	鉄拳アドバンス	ACT	ナムコ	♥ 12月21日	5300円
		69	ブレス オブ ファイアII ～使命の子～	RPG	カプコン	♥ 12月21日	● 4800円
		70	MUTSU(ムツ ウォータールーパー)	SLG	トミー	♥ 12月21日	5200円
	NEW	71	スーパーパズルボブルアドバンス	PUZ	タイトー	♥ 12月21日	4800円
	NEW	72	ピンキーモンキータウン	ETC	スターフィッシュ	♥ 12月21日	4800円
		73	グランボ	RPG	カプコン	♥ 12月28日	● 5300円
	NEW	74	スウィートクッキーパイ	TAB	カルチャーブレーン	12月	4980円
2002年1月		75	THE KING OF FIGHTERS EX ～NEO BLOOD～	ACT	マーベラスエンターテインメント	♥ 2002年1月1日	● 5800円
		76	パックマンコレクション	ACT	ナムコ	♥ 2002年1月11日	3800円
		77	グラディウスジェネレーション	SHT	コナミ	♥ 2002年1月17日	5800円
	NEW	78	アニマルマニアどきどき相性チェック	TAB	コナミ	♥ 2002年1月31日	5800円
	NEW	79	ハイパースポーツ2002 WINTER	SPT	コナミ	2002年1月31日	5800円
		80	伝説のスタフィー(仮)	ACT	任天堂	2002年1月	未定
		81	トマトアドベンチャー	RPG	任天堂	2002年1月	未定
		82	ストリートファイターZERO 3 ↑(UPPER)	ACT	カプコン	● 2002年1月予定	4800円
		83	スナップキッズ	RPG	エニックス	2002年1月予定	未定
2002年2月		84	ボンバーマンマックス2 ボンバーマンバージョン	ACT	ハドソン	♥ 2002年2月7日	● 5200円(予)
		85	ボンバーマンマックス2 マックスバージョン	ACT	ハドソン	♥ 2002年2月7日	● 5200円(予)
		86	ディディーコングパイロット(仮)	RAC	任天堂	2002年2月	未定
	NEW	87	ルナ～レジェンド～	RPG	メディアリング	2002年2月	未定
		88	黒ヒゲのゴルフしようよ	SPT	トミー	2002年2月	5200円
		89	エストポリス外伝(仮)	RPG	タイトー	2002年2月予定	5800円
冬		90	ブレンダーブロス	ACT	アンフォグラムハドソン	冬	未定
		91	ウィザードリィ サマナー	RPG	メディアリング	冬	未定
		92	BLACK BLACK～ブラブラ～	RPG	カプコン	冬	未定
		93	ファイアーエムブレム　封印の剣	SLG	任天堂	冬	未定
		94	大麻雀	TAB	ホリ	冬	未定
		95	シンデレラGBA(仮)	?	カルチャーブレーン	冬	未定
		96	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	TAB	カルチャーブレーン	冬	4800円
2002年3月		97	とっとこハム太郎3	ADV	任天堂	2002年3月	未定
		98	黒ヒゲパズル(仮)	PUZ	トミー	2002年3月	4800円
		99	闘魂烈伝 アドバンス	ACT	トミー	2002年3月	5800円
		100	モンスターズ・インク(仮)	ACT	トミー	2002年3月	5200円
	NEW	101	ファイナルファイヤープロレスリング～夢の団体運営!～	SPT	スパイク	2002年3月	未定
2002年春		102	バトランド(仮)	ACT	任天堂	2002年春	未定
		103	ゴエモン ～ニューエイジ出動!～(仮)	ACT	コナミ	● 2002年春	● 5800円
		104	どーもくんの不思議てれび(仮)	ETC	任天堂	2002年春	未定
		105	ハッピィパネッチュ!(仮)	PUZ	任天堂	2002年春	未定
		106	ルナブレイズ(仮)	RPG	任天堂	2002年春	未定
		107	シャイニングソウル	RPG	セガ	2002年春	未定
		108	ご金魚物語	SLG	カルチャーブレーン	2002年春	未定
		109	プロ野球チームをつくろう! アドバンス	SLG	セガ	2002年春	未定
		110	THE PINBALL OF THE DEAD	TAB	セガ	2002年春	未定
		111	黄金の太陽～失われし時代～(仮)	RPG	任天堂	2002年春予定	未定
2002年夏		112	サーベルウルフ(仮)	ACT	任天堂	2002年夏	未定
		113	ドンキーコング ココナッツクラッカー(仮)	PUZ	任天堂	2002年夏	未定
2002年		114	頭文字D アナザーステージ(仮)	RAC	サミー	2002年	未定
		115	ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版(仮)	RPG	任天堂	2002年予定	未定
未定		116	スーパーマリオアドバンス3(仮)	ACT	任天堂	未定	未定
		117	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE(仮)	ACT	任天堂	未定	未定
		118	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ACT	ケムコ	未定	未定
		119	ひつじのキモチ。	ACT	カプコン	未定	未定
		120	フロッガー	ACT	コナミ	未定	未定
		121	ウッディーウッドペッカー(仮)	ACT	ケムコ	未定	未定
		122	GUILTY GEAR X(仮)	ACT	サミー	未定	未定
		123	RAVE～THE GROOVE ADVENTURE～(仮)	ACT	コナミ	未定	未定
		124	メールでキュート	ADV	コナミ	未定	5800円
		125	ゲームボーイミュージック(仮)	ETC	任天堂	未定	6800円
		126	EZ-TALK 中級編(仮)	ETC	キーネット	未定	未定
		127	まじこね	PUZ	ソフトマックス	未定	4800円(予)
		128	携帯電獣テレファング2 パワーバージョン	RPG	スマイルソフト	未定	未定
		129	携帯電獣テレファング2 スピードバージョン	RPG	スマイルソフト	未定	未定
		130	ゲームボーイウォーズアドバンス	SLG	任天堂	未定	4800円
		131	馬穴大作戦(仮)	SLG	任天堂	未定	未定
	●	132	キャプテン翼 栄光の軌跡	SLG	コナミ	未定	4800円
		133	はなさき合戦	?	任天堂	未定	未定

GAMEBOY COLOR

発売時期		NO.	GAMEBOY COLORタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
11月		134	チキチキマシン猛レース	RAC	シスコンエンタテインメント	♥ 11月22日	3600円
12月		135	ロッピーパズルマガジン かんがえるパズル第3号	PUZ	サクセス	♥ 12月1日	600円
		136	ハリー・ポッターと賢者の石	RPG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	♥ 12月1日	4800円
		137	サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦	RPG	セガ	♥ 12月6日	4800円
		138	ミニー&フレンズ ～夢の国をさがして～	ADV	ハドソン	♥ 12月13日	● 4800円
	NEW	139	将棋3	TAB	ポニーキャニオン	♥ 12月14日	4800円
		140	マーシャンクエスト!	RPG	シスコンエンタテインメント	♥ 12月14日	● 3700円
		141	メダロット5 ～すすたけ村の転校生～ カブトバージョン	RPG	イマジニア	♥ 12月14日	● 4800円
		142	メダロット5 ～すすたけ村の転校生～ クワガタバージョン	RPG	イマジニア	♥ 12月14日	● 4800円
		143	シルバニアファミリー3 星ふる夜のすなどけい	SLG	エポック社	● 12月	4300円
	NEW	144	きせかえハムスター	ADV	ビクターインタラクティブ	12月	4200円
2001年		145	元祖! 動物占いGB+恋愛占いパズル	ETC	カルチャーブレーン	2001年	未定
2002年1月		146	漢字ボーイ3	PUZ	J・ウイング	♥ 2002年1月	未定
2002年2月		147	Dr.リンにきいてみて! 恋のリン風水	ADV	ハドソン	2002年2月21日予定	● 3980円
		148	モン★スタートラベラー	RPG	タイトー	● 2002年2月	4300円
2002年夏		149	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記!	RPG	バンプレスト	2002年夏	未定
未定	NEW	150	ハローキティのハッピーハウス	ETC	MTO	未定	4500円

135はニンテンドーパワー書き換え専用です。149は全てのゲームボーイで遊べます。

【ジャンル凡例】ACT：アクション　ADV：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SHT：シューティング　SLG：シミュレーション　SPT：スポーツ　PUZ：パズル　TAB：テーブル　ETC：その他

熱血 アンケート番長 ACT.7

ハガキは次ページにあるぜ!!

ラワッス!! 次のページのハガキでアンケートに答えてくれい。ハガキ代はタダにしておくぜ!! みんなの意見を俺達にぶつけてくれ。

前回までのあらすじ

アンケート番長井上満17歳は、恥ずかしげもなく、双子番長にタンカを切った。だが、そこで宣告されたのは、お前ごときは審判でもやりやがれという厳しい現実。ちっくしょうめ。それならこちらにも考えがアロワナ…。

今月号のアンケート

Q1 今月号の表紙はどうでしたか?
1.大変よい　2.良い　3.普通　4.悪い　5.大変悪い

Q2 今月号の中でおもしろかった記事は何ですか? 下の表から番号を選んで、3つお書きください。

Q3 今月号の中でつまらなかった記事は何ですか? 下の表から番号を選んで、3つお書きください。

1 表紙	27 マンガ『DREAM DRUNKER』
2 ドリームヘッドライン	28 ゲームミュージックファンクラブ
3 読者プレゼント	29 攻略：「ピクミン」
4 大乱闘スマッシュブラザーズDX	30 宮本茂「ピクミン」インタビュー
5 どうぶつの森+	31 攻略：ルイージマンション
6 ソニックアドベンチャー2バトル&ソニックアドバンス	32 攻略本紹介「ルイージマンション」
7 バーチャストライカー3 Ver.2002	33 学校法人ニンドリ学園
8 ファンタシースターオンライン	34 ゲームの通信簿
9 RUNE	35 連載「N.I.N」
10 FIFA2002 / SSX TRICKY	36 連載「デス仙人の教えてあげる」
11 ハイパースポーツ2002　WINTER	37 CAPCOM VS SND
12 バイオハザード	38 秋葉原価格調査団
13 スーパーマリオアドバンス2	39 特集「桜井政博インタビュー」
14 マジカルバケーション	40 任天堂の質問箱
15 ファイアーエムブレム封印の剣	41 毎月新聞
16 トルネコの大冒険2アドバンス	42 マンガ「みすずのコスプレ道場」
17 バトルネットワークロックマンエグゼ2	43 新作ソフトダイジェスト
18 ストリートファイターZERO3↑	44 それゆけマリオ親衛隊
19 ブレスオブファイアII〜使命の子〜	45 ドリテクの殿堂
20 ナムコミュージアム	46 The64DREAM
21 鉄拳アドバンス	47 連載「G.B.A」
22 THE KING OF FIGHTERS EX	48 ゲームキューブソフト&ハードカタログ
23 サンサーラナーガ1×2	50 任天堂ハード&ソフト発売スケジュール
24 攻略：逆転裁判	51 熱血! アンケート番長
25 特製カレンダー応募者全員サービス	52 今月のヒトコマ
26 ゲームソフトファンクラブ3	53 付録「特製シールVol.64」

Q4 今後発売予定のゲームタイトルの中で、期待しているものは何ですか?3つ選んでお書きください。
120ページ(左ページ)の発売スケジュールのソフト紹介で、ゲームタイトルの左脇にある番号をお書きください

Q5 12月14日に発売される、ゲームキューブソフト『どうぶつの森+』についてお聞きします。

1 『どうぶつの森+』は購入しようと思いますか?
1.絶対買う　2.買わない　3.まだ決めていない

2 購入しようと思う方はGBAをお持ちですか?
1.持っている　2.持っていない　3.これを機に買いたいと思っている　4.たぶん買わない 5.明日の事などわからない

3 キューブと繋いで遊べるGBAケーブルを購入しますか?
1.絶対買う　2.買わない　3.まだ決めていない

4 『どうぶつの森+』の魅力は何だと思いますか?
(例) 村での暮らしは、忘れていたものを思い起こさせる

Q6 松下製ゲームキューブ融合機「Q」についてどう思いますか?
(例) やはりQちゃんこと高橋尚子に宣伝してもらいたい

番長情報

双子番長VS久留米涼子&御堂筋ワタルの戦いの幕が切って落とされた。そんな中、審判と言われた満だけが、歯ぎしりをしていた。「この俺が審判たぁ、どーいうことだ。俺様が主役のはずだったのに…」そんな満を御堂筋がうながす「おい審判、ルールは何だ?」ル・ルール?! あの魚を釣るときに巻く…。いやそれはリールだ。フランスの国旗。それはトリコロール。それにつけてもおやつは…。それはカールだ!!それはさておき、俺は審判なんだ。つーことは、俺は絶対なのだ。俺こそがルールブックなのだ。突然満は4人の間に割ってはいると、声高らかに宣誓した。「ルールは簡単だ!! この俺を倒すことができた奴!! それこそが勝者だ!!」いわば、これは満にとっての挑戦状、満の実力を試すチャンスだ。構える満。とは言ってみたものの、これって満VS4人ってことになるんじゃあないの?!圧倒的不利に自分を追い込んでしまった満。今年最大のバトルが今、始まろうとしている?!…つづく。



向かって左が時ノ丘理菜、右が時ノ丘久美。リンクの髪型なのが理菜でピクミンの帽子をかぶっているのが久美だ

文：松思惟/イラスト:那珂宇恵

次号、満の必殺技がB+横で飛び出すのだ!!

ハミ出し番長

番長の必殺技に応募してくれたみんな、ありがとよ。大変バカバカしい…いやすごいワザが集まったぜ。次号で、そのワザを『スマブラDX』風にかましちゃうつもりなので、見てくれよな(満)。

◎11月号プレゼント当選者発表!!

1 ゲームキューブ+メモリーカード59
愛知県/片野茉佑

2 GCソフト『ルイージマンション』
京都府/丹賀直美

3 GCソフト『ウェーブレース』
群馬県/浅田徹

4 GCソフト『スーパーモンキーボール』
宮城県/近藤広崇

5 GBアドンバンス
千葉県/仁田野唯

6 GBAソフト『ワリオランドアドバンス』
福島県/兼子良兵

7 星のカービィポスター+トランプ
三重県/内田真治　神奈川県/土橋留美　北海道/勝見奈桜

8 スペースワールドTシャツ
東京都/後藤まや　福岡県/伊藤朱美　大阪府/八木裕和
岐阜県/加藤勇作　静岡県/村松直哉　兵庫県/坂本真朱美

9 サイン入りガイドブック
岐阜県/横山明子　兵庫県/太田晋介　千葉県/丸山美絵

10 GBAソフト『極麻雀デラックス』
東京都/平村友香

11 GBCソフト『風来のシレンGB2』
愛知県/梅村圭太　新潟県/島名哲子　千葉県/松本浩

12 スーパーモンキーボールストラップ
大阪府/落合輝　大阪府/富田弥生　静岡県/末永浩二
東京都/兵藤大輔　神奈川県/三品喬弘　愛知県/小林翔
兵庫県/栗林大輔　長野県/室賀昌博
和歌山県/山田絵真理　宮城県/井川美子

13 サクラ大戦クリアファイル
奈良県/長谷川仁紀　島根県/山田靖之　金沢県/池谷美紀
北海道/広兼清　福岡県/九島奈美

14 ダビスタ64手帳&テレカ
茨城県/坂本直子　徳島県/岡野豊　千葉県/田中緑

15 もばいるポーチ
青森県/乳井友理恵　兵庫県/宮野敬士　大阪府/大東邦幸
千葉県/高橋優紀　神奈川県/河野みずき

当選者のみなさん、おめでとうございます。賞品は12月上旬ごろにお届けします。

◎アンケートハガキの応募は12月20日の消印まで有効です。

任天堂ハード&ソフト大好きマガジン

Nintendo DREAM

次号

2月号は

2002. FEBRUARY

12月21日(金)に発売します

定価 **490円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。



今月のヒトコマ#002　マンガ／中植茂久

NEXT MENU ●次号予告

● 『どうぶつの森＋』発売記念ビッグスペシャル!!
● 『スマブラDX』『ピクミン』など最新攻略情報

待ちに待った『スマブラDX』が遂に発売～。これから年末にかけて、『どうぶつの森＋』や『ソニック2』なども登場し、キューブが盛り上がることは必至だぞ。もちろん、GBAでも『マジバケ』や『マリオアドバンス2』など期待作がたくさん！ 楽しい年末をニンドリと一緒に過ごしましょう！

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE ●編集後記

ゲームの中での殴り合いは痛みを感じないが、己の拳で机を殴ればそこに痛みが生じる。生き物を飼う（共に暮らす）ということは、痛みをわかり得るかということなのか。痛さを知らない俺にはAIBOで十分ということなのかも（マッシー）

任天堂の名曲が収録された「ファミコン・ミュージック」など、懐かしのゲームミュージックCDが次々と復刻されて、レトロゲームファンの自分にとっては嬉しい限り。でも、最近は音楽が素晴らしいゲームって少なくなったような（エンドー）

なんとなく買ったLD「ライムライト」がめっちゃ面白くて大感動。序盤からチャップリンの台詞1つ1つにシビレまくりでした。というわけで、今カバンの中にはチャップリンのDVDボックスがあるのでした。帰ったら見るぞ！（かややん）

おもちゃ部屋が欲しいと思う今日この頃。部屋中におもちゃだのマンガだのゲームの周辺機器だのが散乱している。今後も増え続けるのは確実。部屋…狭いのに…。（何を思ったか、一目惚れした日本刀を買ってしまった、ケイ大佐）

以前ここで書いた映画『ロード・オブ・ザ・リング』全3部作の1作目が、今年末に海外で封切られる(日本は来年春公開予定)。真剣に海外まで見に行こうと考えたけど、年末の多忙を理由に断念…。映画にこれだけ期待するのは久しぶり(中植)

やれ赤字だの、モノが売れないなど、不況風が吹きまくる2001年末のニッポン。だからこそ『スマブラ』には大ヒットしてほしいと思うのだ。ミリオンと言わず、ダブル、トリプル、いやそれ以上売れて、スカッとさせてほしい。（SAO）

編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

E-mailでの投稿は…
「ニンドリエンタメ」宛は：entame@pc.mycom.co.jp
「ドリテクの殿堂」宛は：64copy@pc.mycom.co.jp
「ニンテンドードリームBBS」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

バックナンバーに関するお問い合わせは…
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（Tel：03-3262-7544）までお願いいたします。



STAFF ●スタッフ●

● 発行人　濱田浩實
● プロデューサー　中川信行／小畑誠治
● 編集長　左尾昭典
● デスク　真下　明
● 編集　岩崎　桂／遠藤靖幸
　中植茂久／嘉山直幸
● 編集協力　尾関友詩（ユークラフト）
　真下寿子／大渕　豊
　白石　岳（アセンブル）

● カバーデザイン　大岡喜直（GORILLA）
● デザイン　大岡喜直／相京厚史
　（GORILLA）
● 編集デザイン　大條千鶴子
● DTP　株式会社エストール
　ORENGE SQUEEZE DESIGN

● 写真撮影　水口哲二
● イラスト　中植茂久／記村隆鶴／美鈴秋
● 広告　千種薫／吉川普司／西島堅
● 印刷　大日本印刷株式会社

NintendoDREAM 1月号

2001年11月21日発行
● 発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
● 編集　〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642　FAX 03(3230)0675
● 本社（広告・業務・販売）
〒100-0074
東京都千代田区九段南1-5-5　共同ビル1号館
TEL 03(3262)7588（広告）
TEL 03(3262)7544（販売業務）
FAX 03(3262)7403（共通）

月刊 KO-RYAKUBON DREAM 攻略本ドリーム 通巻第3号 その② NintendoDREAM × Nintendoスタジアム 任天堂ゲーム攻略本 MYCOM 毎日コミュニケーションズ

オリマーさん 歴史的大発見！ 未知の生物と遭遇



➡3色のピクミンに囲まれてご満喫のキャプテン・オリマー氏（中央）

遭難した星で彼を救った不思議な生物

宇宙旅行中に遭難し、行方不明となっていたキャプテン・オリマーさん（ホコタテ星在住。妻子アリ）が、約1か月ぶりに無事が確認された。オリマーさんに近い人の話によれば、彼の乗っていたロケットに隕石が衝突し、未開の惑星に墜落してしまったとのこと。ロケットもバラバラになってしまったが、惑星に住む謎の生物「ピクミン」（ピクピクニンジンに似ていることからオリマーさんが命名）の協力もあって修復でき、再び飛び立てたということだ。奇跡の生還を果たしたオリマーさんは、今日にも家族と感動の再会を果たす予定である。

NintendoDREAM × Nintendoスタジアム 任天堂ゲーム攻略本 今月の新刊は…

ピクミン
PIKMIN
100ぴきとすごす30日



というわけで、オリマーの活躍やピクミンたちの生態を赤・青・黄の3冊にまとめ、1つのケースに収めた豪華仕様で発売します。ドでかいマップなど内容も充実！
定価1350円（税別） で12月4日発売予定です。

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ
ルイージマンション……1000円
ウェーブレース ブルーストーム……1200円

NINTENDO64
パーフェクトダーク……1219円
バンジョーとカズーイの大冒険2……933円
マリオパーティ3……933円
ポケモンスタジアム金銀……933円
どうぶつの森……933円

GBアドバンス
スーパーマリオアドバンス……933円
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE……933円
くるくるくるりん……933円
ナポレオン……933円
タクティクスオウガ外伝……1800円
マリオカートアドバンス……950円
黄金の太陽 開かれし封印……950円
ワリオランドアドバンス……950円

GBカラー
マリオテニスGB……933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン……1219円
ドンキーコング2001……933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章 時空の章……1219円
モバイルゴルフ……933円

（価格はすべて税別です）

お問い合わせ先（販売業務課）：03-3262-7544
オンライン販売：http://book.mycom.co.jp

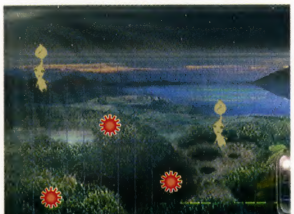
今月の おもちゃ券当選者

北海道／飯森健太さん
秋田県／佐藤僚太さん
茨城県／坂本明敏さん
群馬県／田中　明さん
埼玉県／藤田晃司さん
千葉県／山岸卓弘さん
東京都／梶山卓志さん
神奈川県／中谷　翔さん
長野県／北原尚弥さん
富山県／釣谷雄一さん
岐阜県／若尾厚一郎さん
滋賀県／小川慧益さん
京都府／吉田将典さん
大阪府／長村脩平さん
島根県／加藤佐貴子さん
岡山県／狩屋密明さん
広島県／岡田　啓さん
山形県／小林弥純さん
愛媛県／玉井貴大さん
大分県／田中和博さん

※「任天堂ゲーム攻略本」添付のアンケートハガキを送っていただいた方の中から、毎月抽選で20名の方にお贈りしています。

来月の天気

全国でぽかぽか陽気に包まれますが、所によりピクミンが降るでしょう。



出版未定！ オリマー漂流記

キャプテン・オリマーが体験した激闘の30日間を日記形式でみずから綴った貴重な1冊！あなたならこのサバイバルを乗り切れたか!?



発行：土里一夢書房
お近くのホコタテ星でお買い求めください

学校法人 ニンドリ学園

充実の講師陣！入学金無料！
ただ今、生徒募集中！

在校生よろこびの声
●人見知りがちな私でも友達たくさんできました！ ●投稿した次の月のニンドリを読むのがドキドキ！
●おかげで身長が3cm伸びました！
●信じなさい信じなさい…

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo



T1107103010499

©毎日コミュニケーションズ 2001 Printed in Japan 大日本印刷（株）

雑誌07103-1

Nintendo DREAM 2002 1月号 JANUARY

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成13年11月21日発行（毎月1回21日発行）
第6巻第11号（通巻64号）

発行元：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3262-7588 ●販売03-3262-7544

定価490円　本体467円